スクープ!アーケード版「鉄拳」シリーズ最新作 情報入手!!

平成11年5月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第14巻第17号通巻260号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
MAY.15.1999 No.260

GAMEST

ゲームセンターを10倍面白くする本



SCOOP

SYSTEM12 「鉄拳」シリーズ最新作

設定資料集

スーパーリアル麻雀VS

一押し

ストリートファイターIII 3rd STRIKE

クレイジータクシー
ギガウイング
バトルバクレイド
メタルスラッグX

特集

脱衣ゲーム特集

「無敵の龍」参戦

武力 BURIKI・ONE

1999 5/15

定価 510円

ドライブゲーム初の
エキサイティングな挑戦!!

謎のゴーストカーを追え!

タイムアタックモード新搭載!!

タイムアタックモードでコース・クラス別のトップ成績を上げると「最速車」として記録される。
その走行データは次のプレイヤーの対戦相手として、ゴーストカー（半透明状態）となって出現する!
さあ、磨き上げたドラテクで挑戦だ!



最速は誰だ!

BATTLE GEAR

TOYOTA MITSUBISHI mazda NISSAN HONDA SUBARU

いま峠のワインディングの熱い!“本物”を体感できるリアルサウンド、映像クオリティ。シリーズ最多、国産6メーカー全21車種が集結。超弩級の走りを磨き上げ、ゲーム・スペックはここまで進化した!!

本能を刺激する4つのコース。■初級：ヘアピン状の曲がり込みが少なく、アクセルを開けている時間が長い初心者向きのコース。■中級:アップダウンが激しく適切なシフトチェンジやヘアピンを駆け抜ける技術が要求される、腕鳴らしコース。■上級:ダウンヒルが中心のハードブレーキングとドリフト技術が要求される、ドラテクが試されるコース。■超上級:いかに最適なドリフトアングルを維持できるかが勝負の真の上級者が挑むにふさわしいコース。

●国産6メーカー、全21車種の一般市販車を使用してプレイヤーの感情移入度をアップ。●インパネのライトアップにより、迫力のあるナイトステージを演出。●通信機能で最大4人まで同時プレイが可能。●初級、中級、上級、超上級の4つのコースを用意。また、AT、MT、車種の選択も可能。●ステアリング、アクセル・ブレーキペダル、シフトノブは本格的メカを採用し、よりリアルなドライブ感を実現。

TAITO+GAMEST ユニゾンプロジェクト第2弾!

BATTLE GEAR タイムアタックランキング

君とマシンとの限界ポテンシャルに挑戦!全国レベルの壁をブチ破れ!

お問い合わせ先 ゲーメスト〈バトルギアキャンペーン事務局〉03-3293-9324 担当山下　受付時間 13:00〜17:00（月〜金 祝祭日除く）
※キャンペーンに関する質問に限らせて頂きます。



TAITO
バブル弾ける！大泡(バブル)＆小泡(バブル)登場！
これがバブル完璧形態(パーフェクトバージョン)！
あのバブルンの相棒(ちゃっくん)や新キャラも続々登場！
初の2人協力プレイでおもしろさも2倍！
シリーズ最大の話題を満載して、パズボブ最新作の登場です。
SUPER PUZZLE BOBBLE
© TAITO CORP. 1999
シリーズNo.1の強力フィーチャー＆アイテム！
1.スターバブル(青星玉) 最初に接触したバブルと同色のバブルを全て消します。 2.クラッシュバブル(赤星玉) なにかバブルをあてると反射ブロックを画面内から全て消します。
3.デカバブル ふつうのバブル7個分の大きさを持つバブルです。 4.チビバブル 小さいバブルなので、今まで通らなかったスキ間も抜けていけます。
5.反射ブロック 画面内に設置してある消せないカベです。 6.ダンパー これにバブルをぶつけると矢印に示された方向へ発射台が動きます。
株式会社タイトー®
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3。
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO NET

巻頭スクープ!!

シリーズ最新作
現在開発中!!

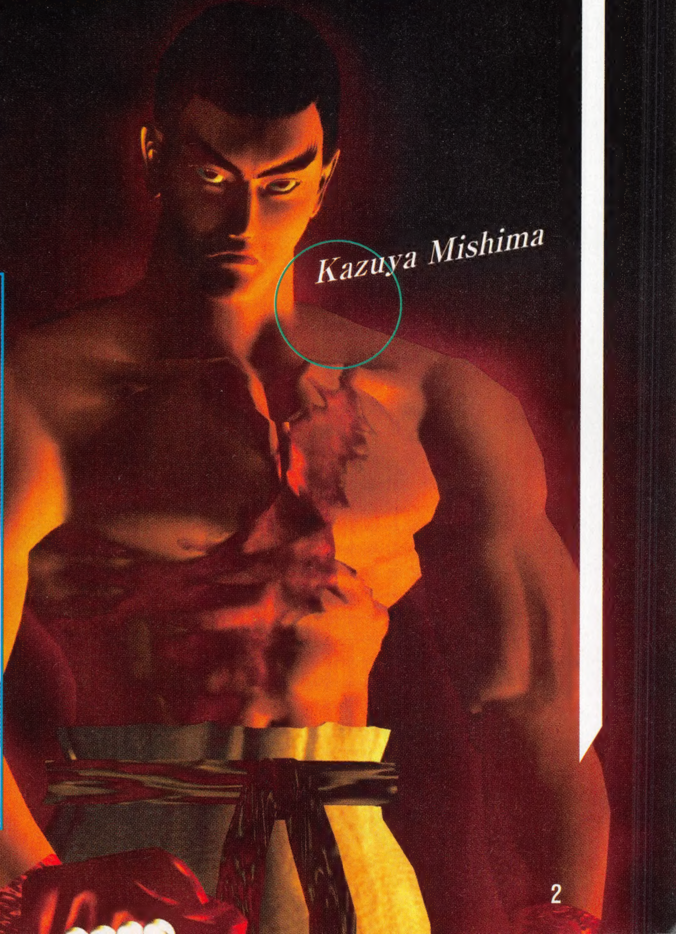
鉄拳 TAG TOURNAMENT

SYSTEM12の結論がここにある!?

「鉄拳3」から約2年の歳月を経て、ついに鉄拳シリーズ最新作の姿が見えてきた！現在ナムコから発表された情報によると、夏の発売を目指して開発中であること、タイトルが「鉄拳タッグトーナメント」であること、そしてSYSTEM12基板が使用される予定であることがわかっている。すでにプレイステーション2による制作が発表されている「鉄拳4」に先駆け、これまでの鉄拳、いやナムコポリゴン格闘の総決算に当たる作品になるのではないだろうか。

リリースには「キャラクターと技の組み合わせによる無限の攻略バリエーション」という言葉も。「タッグ」ということで「交代」や「ツープラトン」などの要素が追加されるのか、操作系を含めシステムの変更点にも興味がつきない。

嫌がおうにも盛り上がるこの最新作、その全貌はまだまったく明らかになっていないが、次号以降も最新情報が入り次第掲載する予定なので、期待して待っていてほしい！



あのキャラはどうなる?①
ロウ&キング

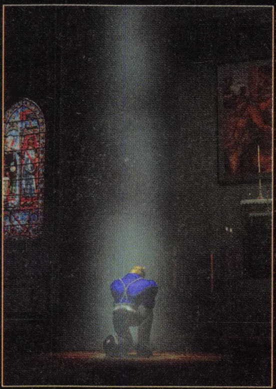
発表されたタイトルに「タッグ」という文字が入っていることから、気になる組み合わせがいくつか出てくる。まずは、ロウ親子。鉄拳2までのマーシャル、そして、息子のフォレスト。同系統のキャラクターだけに、どちらかが削られる可能性もある。いったいどちらが出演するのか？はたまた親子同時出演か？

さらに問題なのが、鉄拳2までのキングと、鉄拳3の二代目キング。ストーリー上は別人物になっているが、こちらはキャラクター名まで一緒だ。別の技を持って2人とも登場…となるのだろうか。

そして今回は「タッグバトル」。親子による連携技や、キングの初代&二代目ツープラトンマッスルドライバーはあるのか？システムを含めて動向が気になるところだ。



共に「鉄拳3」で二代目を襲名した（？）2人。



野獣神父は、再び蘇るのだろうか？孤児院はどうなった？

※タイトルロゴはゲーメスト編集部で独自に作成したものです。
また、画面写真・キャラクターイラストは鉄拳1〜3（PS版）のものです。

[歴史は刻まれ、そして今…]

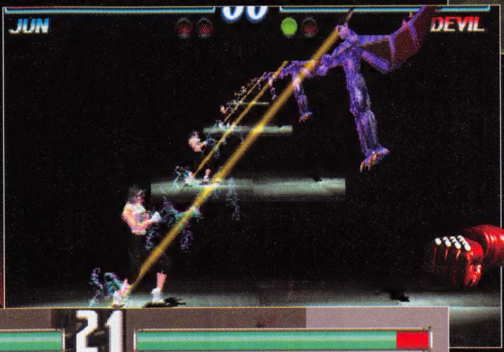
すべての礎となった鉄拳、より洗練されて登場した鉄拳2、そして、さらなる新発想とバツグンの完成度を誇る鉄拳3。現在もプレイし続けられるほどの支持を集めた鉄拳シリーズが、再び新たな世界を切り開く！

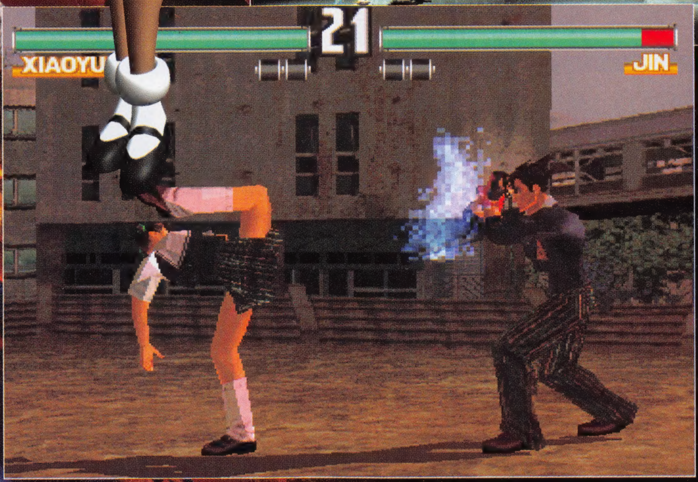





ここからすべてが始まった。基礎であり、そして次につながる可能性を残した初代鉄拳。

鉄拳2はある意味の完成バージョンといえる。その可能性とともにファン層を拡大した。







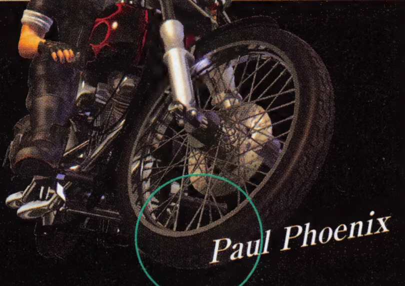
そして、姿を変えつつもシリーズの長所を受け継ぎ、絶対的な支持を受け続けた鉄拳3。

あのキャラはどうなる？② ポール＆三島平八

「鉄拳2」までと「鉄拳3」に同時出演しているこの2人は、2つのタイトルで年齢設定に大きな差があり、外見にも違いが見られる。平八などは、奈落払いの性質や、新技の追加など、鉄拳3での変更が特に大きいキャラクターだ。この2人、今作でどんなキャラクターになって出てくるのかは、ファンとしても気になるところだろう。希望的には、やはり両方のバージョンともにいてほしいところだが…。

またタッグというところで、三島親子三代にわたるタッグが実現するのか、ポールはクマとどういう連携があるのかにも期待がふくらむ。







ジュリア＆ミシェールのふともも親子タッグはあるのだろうか。



気になるクマやパンダの行方は？ポールやシャオユウとの連携は？

SOULCALIBUR ソウルキャリバーイラスト大募集！詳しくは84Pに掲載!!

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

今号の…いちおし!!

GAMEST PUSH UP TITLE
5/15.1999.

クレイジータクシー

いよいよマップ攻略を開始するぞ。
これで、目的地がどんなつながり
をしているかー目瞭然だね。

P.16へGO！



STREET FIIGHTERIII 3rd STRIKE

このゲームもいよいよ発売目前！新規プレイヤーとマニアの両者対応の、システム記事が満載だ！

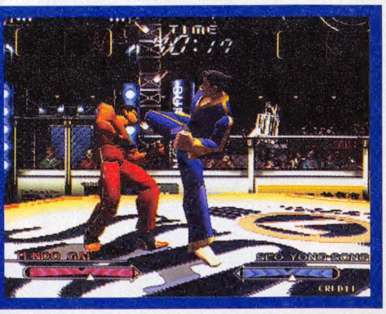
P.6へGO！



武力 ～ブリキ・ワン～

SNKの今世紀最大の挑戦作！馴染みのない右レバー左ボタンも、今号を読めばバッチリだ！

P.12へGO！



エアラインパイロッツ

大空を駆け抜けたい。そんな願いに応えるこのゲーム。そんなあなたに今回の攻略は役に立つぞ。

P.25へGO！

ギガウイング

ステージ攻略も、いよいよ6面へと突入！そして、何やら新しい企画が開催されそうな予感…。

P.20へGO！

バトルバクレイド

君の行きつけのゲーセンにはもう入ったかな？今回は基本的な稼ぎを伝授しよう！

P.28へGO！

メタルスラッグX

アクションゲームファンに安定した人気を誇るメタスラX。今回は2面の攻略だ！見逃すな！

P.30へGO！

～一押しタイトル先の先～

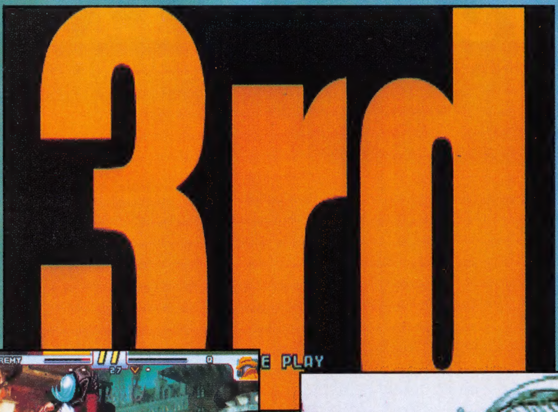
- ■デッドオアアライブ2（テクモ）
- ■RCでGO！（タイトー）
- ■ガンビート（トレジャー/セガ）

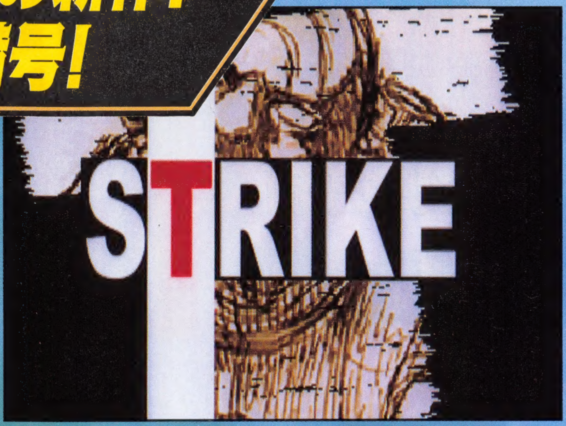


発売が目前に迫り、次号でいよいよ、技表掲載を含めた本格的な攻略がスタートする「ストⅢ3rd」。今回は、新規プレイヤーにも、従来からのストⅢマニアにも対応した、システム関連記事を中心にお送りしたい。

※画面写真は、開発中のものです。
ご了承ください。

発売目前!この春期待の新作!
乗り遅れるな!攻略準備号!





























こうすれば ブロッキングになる!
（1P側にいるときの場合）

相手の出す攻撃を予測

↓

攻撃をくらう少し前に、レバーを⬇か➡へ入れる

- ●➡ブロッキング…主に中段技や、必殺技、立ち技SA、ジャンプ攻撃に使用。
- ●⬇ブロッキング…下段技に対して使用

☆これらの入力は、いずれもレバーをニュートラル（レバーをどこにもいれない状態）に戻してからおこなうことだ。これ大事。

初心者必見!

とにかくさわらなきゃ始まらないぜ!

ストⅢってどんなゲーム?

初めてやってみようというプレイヤーは結構多い。まずはここで基礎を固めておこう。

担当：K-TAN
協力：若人

ブロッキングって何?

ブロッキングというのは、相手キャラの出した攻撃をガードするまえに、レバーを前（相手キャラ方向）または下に入れることによって、攻撃を受け止めることをいう。用語的には、相手キャラの攻撃をブロッキングで「とる」と表現している。基本的に、ジャンプ攻撃やリープアタックなどしゃがみガードのできないもの、および中攻撃以上の立ち技と必殺技のほとんどは前ブロッキングでとる。しゃがまないとガードできない足払いなどの下段技は、下ブロッキングとなる。それ以外の弱攻撃としゃがみパンチ系の技は、前と下のどちらのブロッキングでもとることが可能だ。

また、空中（ジャンプ中）でもブロッキングは存在し、レバー前方向のみで相手キャラの攻撃をとれる。

入力における注意点としては、左の表にあるように、レバーはニュートラルの状態から入力しなければならないということ。例えば、下段技をとろうと思ったとき、しゃがみガードの状態から⬇と入力しても、ブロッキングにはならないので注意しよう。さらに、➡➡⬇⬇と入力し続けても攻撃はとれない。

ブロッキングの成功がもたらす恩恵

まずは、普通に相手キャラの攻撃をガードしたときの状況をイメージしてほしい。こうなるとノックバックして間合いが少し離れたり、ガード硬直でほんのわずかの間動けなかったりする。が、ブロッキングをすれば、これらの状態をすべて解消できるのだ。しかも、こちら側のガード硬直がなくなるだけでなく、相手キャラの硬直している時間が長くなる→要は、相手側はわずかの間動ける時間が存在すると解釈してもらえればいい。

ブロッキングに成功すると、キャラが青く光る。光っている間は両者共に動けないが、光り終わった次の瞬間だけ、ブロッキングした側が動ける。そしてこの間に、通常技や必殺技、スーパーアーツを出すことが可能なのだ。



これは極端な例だけど。相手側が技を出してました。



そこでレバーを前に入れると、カコンという音とともに光る。

リープアタック　中P＋中K同時押し

リープアタックというのは、とっても小さなジャンプ攻撃だと思ってくれればいい。その軌道はとても低いぞ。

今までのリープアタックは、キャラによって性質が分類され、コマンドを入力したと同時にすぐ攻撃判定が出る速いものや、着地するまで攻撃が持続したままのキャラがいた。今回はこれからどうなるかはいまだ不明だが、接近戦でリープアタックと下段技の2択をかけたり、間合いを詰めるためなどその用途は様々だ。



しゃがんでいてもちっとも気が抜けないリープアタック。

特別読み物企画

毛田村（ケタソン）博士再び…

ストⅢ3ｒｄから始めようと思っているのは、何も君たちだけではない。ライターの中にも初心者はいる。

そこで、実際に今までプレイしてきたライターと、初めてプレイするライターを対戦させて、どのような差がみられるのかを実験してみた。

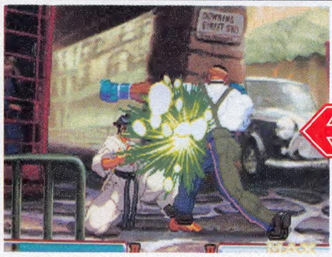
毛田博士（以下毛田）　やぁ皆の衆!わしがストⅢ研究所の所長、アルバート・毛田村じゃ。元気にいじっとるか?ん～?

若人（以下若）　博士～!

毛田　おっ!?早速きたな。どうしたんじゃ?若人や。



ああ～!?ブロッキングされた～!



あひぃぃぃぃ!どうにもこうにもあひぃぃぃぃぃ!

若　く～ぅ!どうにもこうにも元帥さんの下段ブロッキングがキチィよ～!どうすりゃいいんですか!?

毛田　ほっほっほっ。どうせジャンプ攻撃から足払いでも出して、足払いをブロッキングされたんじゃろ?

若　え!?どうしてわかったんですか?

毛田　その連携攻撃はな、ストⅢの世界では素直すぎるのじゃ－!Oh～You are実直メ～ン!

若　素直すぎる?

毛田　そうじゃ。そんな当たり前の攻撃をしていたのでは簡単にとられてしまうぞい。

若　でも、そんなこといってたら攻撃できないじゃないですか!

毛田　お主のお目々はいったいどこについておる!着地で攻撃する技は下段技だけではないじゃろ。

若　え?下段技だけじゃない?あっ!そうか!下ブロッキングできないしゃがみガード不能の技を出せばよかったんだ!

毛田　そうじゃ。俗に中段技と呼ばれているものじゃな。

若　そうなると、リープアタックなんかはうってつけですね。こいつは凄い!

毛田　良いところに気がついたの。じゃがな、投げの存在も忘れてはいかんぞ。

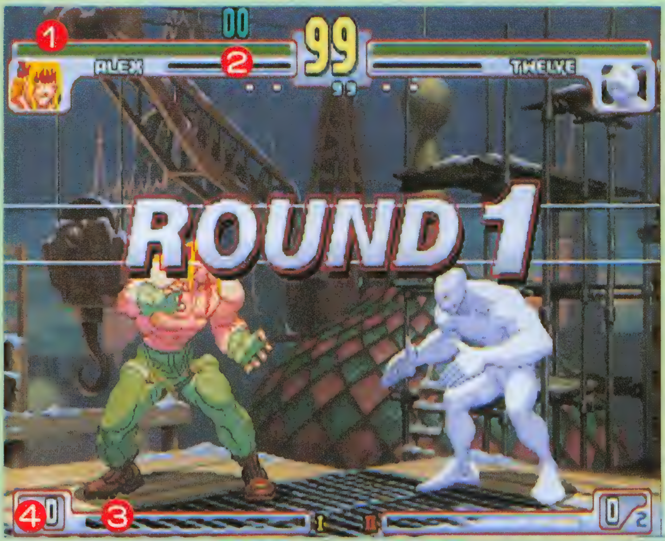
若　わかりました!今度こそ元帥さんをぶっ倒してきます。

－そして数分後－

若　博士～!（今にも泣きそうな声で）

毛田　おおう。元帥をぶっ倒してうれし泣きかの?

若　ケチョンケチョンのズタ



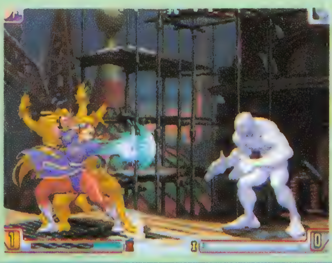
画面内のゲージが示す それぞれの意味

①体力ゲージ
キャラの体力を示すもので、これが先になくなったほうが負けになる。

②スタンゲージ
キャラによって長さが異なり、相手キャラの攻撃を受けるとどんどん蓄積されていく。これをスタン値と呼び、これが満タンになると気絶状態になり、一定時間の間何もできなくなるのだ。逆に攻撃を受けなければ回復していく。

③スーパーアーツゲージ
スーパーアーツ（以下SAと略す）というのは3つある中から1つだけ選ぶようになっていて、このSAを使うためにはゲージを満タンにしなければならない。ゲージは、通常技や必殺技を出すことで溜められるぞ。
それにこのゲージはEX技にも使用することが可能で、ボタンを2つ以上同時押しすることで（波動拳の例：↓↘→＋弱P＋中P）、必殺技を強化することができるのだ。

④ゲージのストック数
ゲージのストック数は限定されていて、数字の分までしかストックできない。



キャラが黄色く光り、必殺技の性質が変わるEX技。

スーパーキャンセル…って何だよおい!?

通常技の戻りをキャンセルして必殺技を出すことを「キャンセル（通常技がヒットしている最中に素早く必殺技のコマンドを入力する）」という、それに対して、必殺技にキャンセルをかけてSAを出すことをスーパーキャンセル（以下Sキャンセル）という。

このSキャンセルは、2つのタイプに分別することが可能。それは、従来のように必殺技がヒットしている最中に素早くSAのコマンドを入力するものと、必殺技とSAのコマンドを重複させるものだ。

重複について、例を挙げて詳しく説明しよう。例えば、リュウが波動拳にSキャンセルして真・昇龍拳を狙いたいとする。このときのコマンド入力は、↓↘→＋P↓↘→＋Pで構わない。要するに、波動拳のコマンドをSAのコマンドとしても認識してくれるのだ。だが、通常技と必殺技のどれにでも、キャンセルをかけられるというわけではない。かけられる技は決まっているので注意しよう。



↓↘→＋Pで波動拳が出るのは、当たり前。



そこで素早くもう1回↓↘→＋Pと押すとSAが出せる。

他にはどんなシステムがある?

大まかなシステムの概要は述べたが他にもいくつかある。

●クイックスタンディング
ダウンして地面に叩きつけられたと同時にレバーを下に入れることで、普通のダウン状態よりも早く起き上がる。

●ダッシュ（バックダッシュ）
レバーを→→や←←と入力することで、素早く前後に移動することが可能。

●ハイジャンプ
↓↑で通常のジャンプよりも高いジャンプが可能だ。



ここでレバーを下に入れると、素早く起き上がれる。

ぼろにやられちった。

毛田　まぁ、あれだけで勝てるようなら苦労はないかの。して、どうしたのじゃ?

若　そこそこ対戦の形にはなりかけたんですけど、自分がブロッキングを狙おうとしたらまったくうまくいかんのですよ、これがまた。リープもやられると滅茶苦茶キツイし。そもそもブロッキングなんて狙う必要あるんですか?

毛田　なるほどのう。初心者が陥りそうな罠じゃな。

若　罠?

毛田　うむ。もしかしてお主、やたらとブロッキングを狙っていなかったか?

若　そう言われてみればそうかも。

毛田　確かにブロッキングは成功すれば勝利につながりやすいが、適当に狙っていては相手側の攻撃をバシバシくらって、あっという間にスッタ～ン状態になってしまうぞい。

若　じゃあどうすればうまくブロッキングできるようになるんですか?

毛田　わかりやすい場面は、相手側がジャンプ攻撃をしてきたときじゃな。ジャンプをしたら、技を出すかそのまま着地して何かするしかないからの。

若　そこで、攻撃をガードするタイミングを予測して、思い切ってレバーを前に入れるんですよね?

毛田　そうじゃ。ガード入力をブロッキングに置き換えるんじゃ。な～んじゃ、よくわかっとるじゃないか。さすがじゃの。

若　いや、そのへんはもうだいたいわかってるんですよ。

毛田　ほう!

若　問題はそのあとで、着地後の攻防なんです。下段かと思えばリープがくるし、リープかと思えば下段とか投げがくるし…プニ～ごにょごにょ。

毛田　か～!そんなの上級者でもキツイに決まっとるわ!

若　え?そうなんですか!?

毛田　おおうそうじゃとも!それはもう、相手側の行動を予測して対応するしかないのじゃ。

若　それじゃ、ブロッキングなんて使わないほうがいいじゃないですか。かえって危険なような気がする。

毛田　なにを～う!ちゃんと使う意味はあるのじゃ。それはズバリ!

若　ズバリ?

毛田　狙って勝ったほうが面白い!これに尽きるかの。

若　え～!それじゃ答えになってないですよ。

毛田　まあ、人によって意見は分かれるだろうが、少なくとも儂はそう思っておる。

若　そういうもんなんですかねぇ…。

毛田　そういうもんじゃ。今後はさらに研究を続けて、結果を誌面で発表するからの。

若　はい!楽しみにしてます!

そして、研究と修業は日夜続き、さらなる高見を目指すのであった。教訓!**「無理矢理ブロッキングはやめよう」**



うむ。これからも頑張りなさい。

→テージ道中の16倍パターンをしっかりと作ることに尽きると思います。2500万までスコアを上げていったL-P-A-XYZ君なら、ここで限界と決めつけずに、時間をかけてもいいからあきらめないで頑張ってほしいと思います。目指せ！3000万！（KMT）

セカンド環境の終焉、そして…

新環境へのアプローチ

発売が近づくにつれ、次第に明らかになってきたサードの新ルール。今回はどのような対戦環境が築かれるのだろうか?

担当：善之字元帥

セカンドからサードへ

ついに3作目を迎えることになったストⅢシリーズだが、従来からのファンが最も気になるのが、システムの変更点である。今回は、3月末現在で明らかになっている変更点が将来の対戦環境に及ぼす影響について予測してみよう。

まず、変更点として第一に挙げられるのが、特殊動作コマンドの整備である。ここでいう特殊動作とは、投げとリープアタック（以下リープ）のことで、結論から述べると**投げが弱P＋弱K同時押しに、リープアタックが中P＋中K同時押しにそれぞれ変更される**ことになった。これに従来からのパーソナルアクション（強P＋強K同時押し）を加えると、すべての特殊動作がボタンの縦押しで行えるようになったわけだ。

次に挙げられるのが、ブロッキングの制限について。ストⅢの看板ともいえるこのシステムは、微妙な変更が加えられただけで対戦環境に大きな影響をもたらすだけに、変更点が興味深いところだが、今回の変更点は**空中ブロッキングがレバー前のみしか受け付けてくれなくなったこと。**これにより、事実上空中ブロッキングは1回しか入力できなくなり、従来よりも対地防御の信頼度が低下することは疑う余地がないだろう。

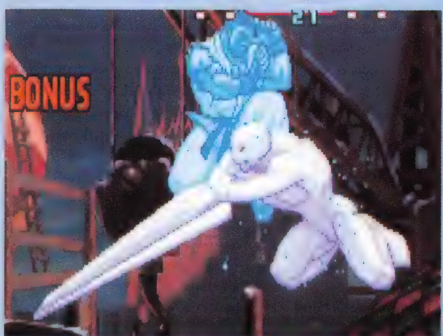
とりあえず、現在のところ明らかになっているのはこの2点。他にもノーキャンセルスーパーアーツはつながるのか?ブロッキングの時間停止はどうなるのか?など興味は尽きないが、その他の情報については次号を待ってほしい。



こ、この赤いブロッキングは一体?新システムについては次号を待て！

BLOCKING IN THE AIR
～空中ブロッキング～





空中ブロッキングがレバー前のみに変更されたことは、従来の地上戦・空中戦のバランスに劇的な変化をもたらす。

従来は、空中でブロッキングを複数回入力することが可能だったため「**相手方向に跳び込みつつ対空兵器をブロッキングで封じ、着地と同時に投げを入力して相手を追い込んでいく**」という戦術が強力だったが、今回の変更により空中から**対空兵器の初弾をブロッキングできる確率が大幅に低下。**従来型のジャンプ戦術の有効性については、空中ブロッキングの精度が練習によってどの程度向上するかに委ねられているため、今後の研究を待たねばならないが、以前よりもジャンプのリスクは向上し、より地上戦が重視される対戦にシフトしていくことは間違いないだろう。

さらに、地上戦の機会が増えることは、先に述べたリープアタックの脅威にさらされる可能性が高くなることも意味している。どうやら3rdの対戦環境は、これまでになく攻撃的な方向へと突き進んでいくようだ。

LEAP ATTACK
～リープアタック～





リープも投げと同様、従来のレバー⬇⬇＋攻撃ボタンから中P＋中Kの同時押しに変更された。リープ自体の攻撃特性の変化についてはまだ言及できないが、このコマンド変更によってリープの役割は大きく変化する。

最も影響が大きいのは、コマンド入力が容易になったことで**攻撃時の連携に広がりが出る**こと。従来のコマンドでは、どうしてもリープを打つ前段階から「レバー⬇⬇」という入力を仕込んでおかなければならないため、リープを中段攻撃として活用するためにはあらかじめコンビネーションとしていくつかのパターン（例えばしゃがみ中Kからのリープなど）を用意しておく必要があった。しかし3rdでは、**相手の状況に応じて適時連携を切り替えることができる**ため、ガードされにくい連携をとっさに組めるようになったのだ。

このコマンド変更の及ぼす影響は攻撃面だけに留まらない。防御面でも、相手の甘い下段連携にリープで割り込むことなどは常識になるはずだ。

THROWING
～投げ技～





投げ技は、従来のレバー＋中or強ボタンから弱P＋弱K同時押しに変更された。

気になるのは、複数の投げ技を持っているキャラがどのように投げを使い分けるかだが、これについては**レバーを前か後ろ方向に入力しながら投げるか、ニュートラル状態で投げるかによって使い分けができる**ようになっている。

だが、真の変更点はコマンド入力の変化ではなく、投げに失敗すると失敗ポーズが出ることにある。失敗ポーズ自体の隙はそれほど大きくないものの、これによって従来のブロッキング戦術で大きな地位を占めていた**「投げ失敗打撃をブロッキングでとる」**という作戦は事実上消滅したと言っていいだろう。サードでは、**相手の投げ失敗を読んでいた場合は打撃を重ねて対応する**ことになるのだ。

また、投げのコマンドが変更されたことにより、当然グラップディフェンスも投げ同様のコマンドに変更されることになった。発売直後は、とっさに投げ抜けができない人たちであふれかえることだろう。

次号、全19キャラ技表一挙掲載予定!ストⅢ3rd大特集号をお楽しみに!

SEGA SATURN版

ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション攻略本



ゲーメストEXムック vol.187

4月23日発売予定!! 1480円+税

GAMEST
編集部責任編集



冒険を生き延びるには、知識が必要よ…

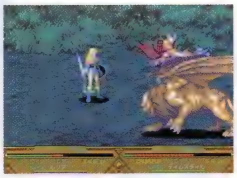
セガ・サターン版として蘇ったアクションRPG不朽の名作を、ゲーメスト編集部アーケード版攻略スタッフが再結集して大胆かつ緻密に攻略！「D&D®タワーオブドゥーム™」「D&D®シャドーオーバーミスタラ™」両作品とも、基本操作からストーリーに沿った全ステージにわたっての攻略法までもれなく解説しているぞ。もちろんアイテム、魔法関連の解説や、全ステージMAP、モンスター紹介ほか役に立つデータも詳細に掲載。この本を片手に剣と魔法の世界をむしゃぶりつくそう！

D&D® TOWER OF DOOM™

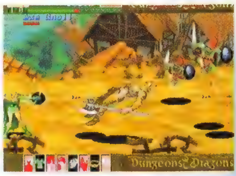


ダロキン共和国では、ある日を境に突然モンスターが暴れ始めた。怯える村人たち。次々と現れる強敵。そして次第に姿を現す邪悪な影…。

息もつかせぬストーリー展開、そしてその戦略性の高さで、いわゆる『アクションゲームの魅力』に満ち溢れている「D&D® タワーオブドゥーム™」。深く練り込まれた攻略をわかりやすく解説する。



D&D® SHADOW OVER MYSTARA™



邪悪なる影は氷山の一角にすぎなかった。冒険者たちは知る。邪龍シンを倒さねばならないことを…。行く手を阻む敵を蹴散らしグラントリ公国を目指せ！

多人数協力プレイを中心に多くのプレイヤーに親しまれた「D&D® シャドーオーバーミスタラ™」。そのパーティプレイの醍醐味、攻略法をあますところなく掲載している。



※こちらの商品ゲーメストEXムックD&D®コレクション攻略本は、発売予定日が4月17日から4月23日に変更となりました。悪しからずご了承くださいませ。



全出場者決定!!

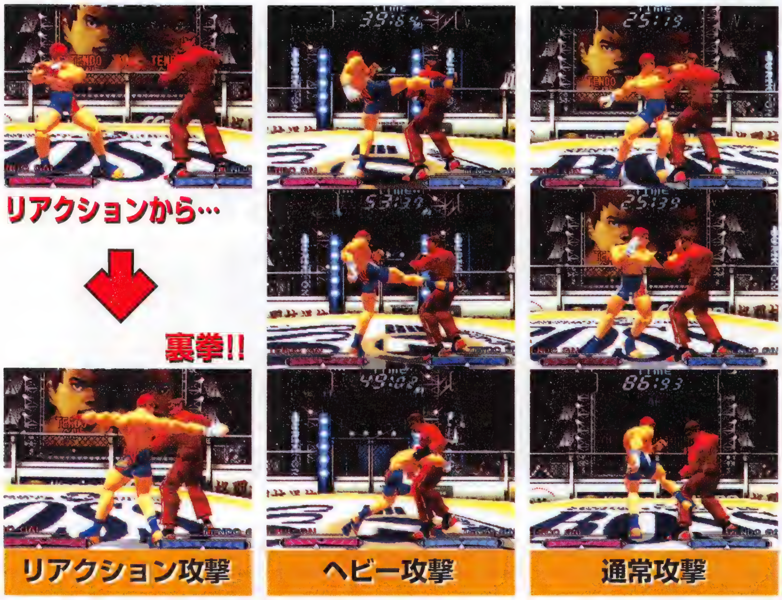
ここにきてようやく全体像が見えてきた『武力～ブリキ・ワン』。今回は、注目されるゲームシステムに加え、ついに公開された全プレイヤーキャラクターを紹介するぞ。

担当　ちゃっきー

多彩な技で攻め立てろ!

本物をとことんまで追求した『武力～ブリキ・ワン～』だけに、その操作系はもっとも気になる点のひとつだ。残念ながらここで詳しく紹介することはできないが、下の写真からある程度の予想はできる。『武力～ブリキ・ワン～』は、アクション、リアクションと呼ばれる2つの動作が軸となる。アクションは攻撃に直結するもので、リアクションからは専用の「リアクション攻撃」に移行することができる。

攻撃の基本は、通常攻撃とヘビー攻撃。ここに、リアクションとアクションを組み合わせた特殊な攻撃の数々が加わり、多彩な技が形成されているのだ。



異種格闘技大会「武力～BURIKI ONE～」

～試合規約～（抜粋）

第1条　試合は2人の選手が相対して、規約に従い、パンチ、キックなどの攻撃及び防御を使って勝負を決するものとする。
第2条　試合場は大会が公式に認めたリング上のみでおこなうこととする。
第5条　試合方法は以下の通りである。
第1項　試合はまず最終予選リーグをトーナメント方式で行い、優勝者を決定する。
第2項　試合は原則として90秒1ラウンドとする。
第3項　規定時間内に勝敗が決しなかった場合は、延長戦を行う。延長戦の時間は、規定時間の3分の1とする。
第6条　試合の判定は審判3名によって行われる。各審判は勝敗の決定に対して対等の1票、または2票（試合内容が両者共に全くの同等であると見なした場合、双方に1票ずつを投じることが認められている）を有する。試合の勝者はより多い票を獲得したものとし、他を敗者とする。選手双方が獲得した票が同数の場合は、引き分けとする。
第7条　各審判は次の項目に該当するものを審査の基準とする。
1；打撃系、または投げ系の技により、相手にダメージを与えた場合にプラスポイント。なお、技は高度なものであればあるほど、高い評価が与えられる。
2；打撃系、または投げ系の技によって、ダメージを与えられた場合にロストポイント。
3；試合中によろめく、肩で息をする等、体力的に消耗していると見られる状態が一定以上続くとロストポイント。なお、この期間は長ければ長いほどより大きなロストポイントとなる。
4；自発的または偶発的に、場外に落ちた場合にロストポイント。
第8条　勝敗判定の分類は次の通りとする。
1；判定
審判の判定によって勝敗が決定した場合。
2；引き分け（DRAW）
a.前項によって勝敗が決定しない場合。
b.両者が同時にノックダウンした場合。
3；ノックアウト（KO）
片方、または双方の選手がダウンして、試合続行が不可能となった場合。本大会ではダウン時にカウントをとることはなく、ダウン時に意識があった場合、時間がかかっても立ち上がりさえすれば試合は続行される。
4；試合中のダウン回数にも制限は設けない。また、セコンドによる試合放棄の合図（タオル投げ入れなど）はこれを認めない。
ギブアップ（GIVE UP）
投げ技、または締め技によって気絶するなどして意識が無くなり、試合続行が不可能な状態になったと見なされた場合に宣告される。

P.S.INFOMATION G
SNKホームページでは、「武力～ブリキ・ワン～」のコーナーにて「BURIKI GIRL」コンテストを実施中!!詳細はアクセスしてのお楽しみだ!!
SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp/

本物を目指すシステム

『武力〜ブリキ・ワン〜』。そのゲームシステムは〝いかにして本物に近づけるか〟をひたすら追求したものだ。キャラクターの重心を示すパワーバランスゲージや、いわゆる〝体力ゲージ〟とは大きく異なるバイタルゲージは、それをもっとも顕著に表す例といえよう。

リングアウトシステムも本物志向だ。リングアウトしたら負け、というようなことは当然なく、開始位置にもう一度戻ってゲームが再開されるのみ。このあたりは、柔道や空手の試合を思い起こしてもらえればいい。このため、寝技を受けた際のロープブレイク的な役割も担っている。

バイタルゲージ 心拍メータのようなバイタルゲージ。体力が減ると波形が小さくなり、同時に色が青→緑→黄→オレンジ→赤と変化。時間が経つと回復する。



パワーバランスゲージ 中心の三角形は中心線を表し、一定位置を動かない。重心の移行とともにバーが前後し、中心から外れるほどバランスは崩れる。

2つのゲージが闘いのカギを握る

体力を表すバイタルゲージはオレンジに変化した時点で点滅を始める。ここでさらに攻撃を受けると赤色の点滅になり、このときに通常攻撃以外の攻撃をくらうとKOだ。

もちろん、勝負を決定するのはKOばかりではない。組み技が決まった状態でバイタルゲージが赤点になり、その後一定時間攻撃を受ければギブアップに、時間内に勝負が決まらなかった場合には判定で勝敗が決することになる。

一方、重心を表すパワーバランスゲージは、投げ技に対して大きく関係するものだ。パワーのあるキャラクターはバーが長く（＝投げられにくい）、逆にパワーのないキャラクターは短い。

また、組み技状態に入ると、画面中央にロックゲージが出現する。オフェンスおよびディフェンス側のパワー値を示すゲージだ。



組み技状態に突入すると、パワーバランスゲージが変化。オフェンス側のゲージが0になると、組み技が解ける。



パワーバランスゲージの長さに注目。パワーのない西園寺貴人に比べ、暁丸はかなり長く設定されている。



無敵の龍再び起つ!!

坂崎リョウ登場!!

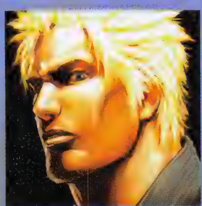
『空手家』としての知名度こそ低いが、『格闘家』としては、彼ほど有名な人物はいないであろう。その坂崎リョウが、招待選手として大会に参加する！



本格空手家として再登場したリョウ。壮年期を迎え、さらに磨きをかけた強さが『武力〜ブリキ・ワン』で炸裂する！繰り出される技の中には、おなじみのものも見られる。



坂崎リョウ：1967年生まれ、32歳。極限流空手道場で師範代をつとめる。血液型O。身長179cm、体重76kg。趣味は日曜大工と家庭菜園。



極限流道場師範代満を持して登場！

坂崎リョウの公式大会記録は、ゼロに等しい。そんな彼の参戦表明は、周囲を驚かせた。彼を動かしたのは、いったい何だったのだろうか。

「俺はいつも強いヤツと闘いたいと思ってる。強いヤツと闘えるなら、俺はどこにでもいく」とリョウは語る。そういう意味では、今大会は最高の舞台なのかもしれない。

実際、出場メンバーに関しても、「これだけの相手と存分に闘える機会はあまりないと思うからな」と満足げだ。優勝に関しては「できればいいと思っている」と控えめだったが、逆にそれは自信と余裕のあらわれとも取れる。

リョウの出場決定によって、さらなる波乱が予想される今大会。話題は尽きない。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：SNKの対戦格闘ゲームで、ゲーメストとネオジオフリークはどちらが強いのでしょうか?／北海道　陶山 淳君　A：う〜ん。わかんないなあ。やったことないからなあ。SNKさんがメディア対抗戦とか開いてくれるとわかるかも。武力あたりでどうですか？梅本さん。（まそ）

猛者たちがここに集結!!

を完全紹介!!




オリンピック金メダリストといえば、フリースタイル87kg級覇者のイワン・ソコロフも忘れてはならない。地方予選からの出場だが危なげのない試合運びでトップ通過。今大会での活躍が期待される。



イワン・ソコロフ:1972年生まれ、27歳。レスリングフリースタイル87kg級金メダリスト。血液型AB。身長175cm。体重82kg。

イワン・ソコロフ(アマレス)

IVAN SOKOLOV・WRESTLING

ジャック・デュカリ(柔道)

JACQUES DUCALIS・JUDO




ジャック・デュカリ:1967年生まれ、32歳。オリンピック無差別級金メダリスト。血液型B。身長187cm。体重100kg。

柔道家としての実績はもちろんのこと、「異種格闘技戦荒らし」としても名高いジャック・デュカリ。柔道に限らず、これまでにもさまざまな大会に出場している強者だ。



徐竜誠(ソ・ヨンソン)(テコンドー)

SEO YONG-SONG・TAEKWON-DO



東部アジア地区2次予選、200名という激戦区を勝ち上がったテコンドー界のホープ、徐竜誠。中にはかなり危ない試合もあったが、彼の豪快かつ華麗な試合は、観るものに強烈な印象を与えた




ソ・ヨンソン:1983年生まれ、18歳。1998年度テコンドー世界選手権ミドル級優勝。血液型A。身長177cm。体重65kg。



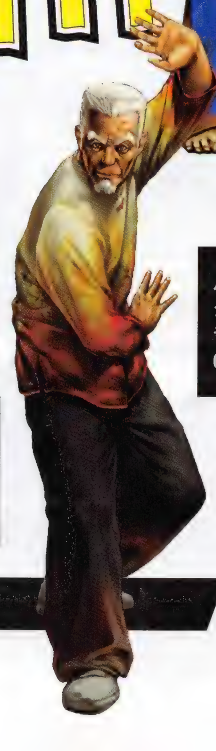
上海などで行われた異種格闘技戦では無敵を誇り、烈虎と称えられた太極拳の使い手、それが宋玄道だ。しかし、近年は大会に姿を現さず、伝説の格闘家としてその名のみが語り継がれていたのだが…。



ソン・シャンタオ:1929年生まれ、70歳。中国格闘界では知る人ぞ知る名拳法家。血液型A。身長170cm。体重53kg。

宋玄道(ソン・シャンタオ)(太極拳)

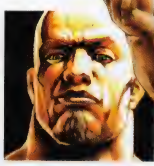
SONG XUANDAO・TAI CHI MARTIAL ARTS



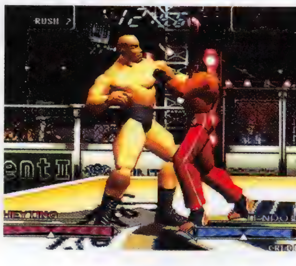
パトリック・ファン・ヒディング(プロレス)

PATRICK VAN HEYTING・PROFESSIONAL WRESTLING

パトリック・ファン・ヒディング:1962年生まれ、37歳。オランダの名プロレスラー。血液型O。身長201cm。体重120kg。




プロレスがショーではないことを証明するために立ち上がったヒディング。あくまでプロレスラーとして〝闘い〟を挑む。自信の言葉どおり優勝し、プロレスが最強であることを証明できるか?



格闘技界の 注目の11選手

世界最強を決定する闘いの火ぶたが切って落とされる時が来た。今、各流派を極めた者たちの素顔に迫る。



ロブ・パイソン（ボクシング）

ROB PYTHON・BOXING



現在次期ヘビー級にもっとも近い男と言われるロブ・パイソン。あくまでプロボクサーとしての姿勢を貫き、ふさわしいファイトマネー、それに見合った闘い。ただそれのみを追求し、優勝を目指す。

ロブ・パイソン：1964年生まれ、35歳。LA在住の現役ヘビー級プロボクサー。血液型B。身長190cm。体重90kg。



西園寺 貴人（合気道）

SAIONJI TAKATO・AIKIDO



今年17歳という西園寺貴人は、現役の高校生。東部アジア予選では150kgを超える選手をもあっさりと倒し、柔よく剛を制すを身をもって示した。祖父は、合気道を極めたと言われる西園寺貴征。



さいおんじ　たかと：1982年生まれ、17歳。現在京都在住、私立の高校に通っている。血液型AB。身長165cm。体重49kg。



天童 凱（総合格闘技）

TENDO GAI・TOTAL FIGHTING



第1次予選で華々しいデビューを飾った天童凱は、2次予選もその勢いを止めず、見事最終予選への切符を手にした。大会を目前に控えた状態でも強気のコメントは相変わらず。注目選手の1人だ。

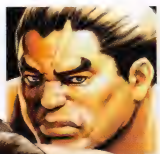


てんどう・がい：1982年生まれ、17歳。中学卒業後沖縄に渡り、単身修業。格闘技は我流。血液型B。身長175cm。体重75kg。

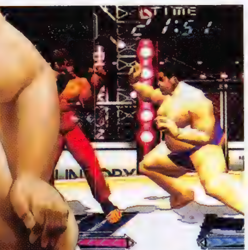


暁丸（相撲）

AKATUKIMARU・SUMO WRESTLING



あかつきまる：1971年生まれ、28歳。現在関脇をつとめる現役力士だ。血液型B。身長210cm。体重170kg。



暁丸は、なんと現役の力士。いったんは招待を断ったが、どうしても格闘家としての力量を試したいという理由からあえて予選から出場した。一度決断したからには、もはや気持ちを変えることはない。



パヤック・シピタック（ムエタイ）

PAYAK SITPITAK・MUAY-THAI



重量級の選手層が薄いムエタイにあって、ウェルター級のパヤックも実力がありながら知名度の上がらない選手の1人だ。40歳になった今も緻密な闘いでムエタイウェルター級トップの座を守り続ける。



パヤック・シピタック：1959年生まれ、40歳。現在ムエタイウェルター級のトップの選手。血液型A。身長180cm。体重80kg。



目指せ「CRAZY」ライセンス!

CRAZY TAXI™

住宅街～海岸通り



今号からいよいよマップ掲載開始。全部揃ったらつなげてみてね。

担当：はまー





普通にプレイしていれば、ここが目的地になることはまずない。周回を重ねられるようになれば、まれに来ることもあるだろう。



ここも「Sail st.」と同様、ほとんどお目にかかれない。この2つを通るルートは時間的にも効率が悪いので、無理してくる必要はないぞ。



目的地としては、とくにこれといった特徴はない。へたにドリフト停止を狙わず、道に沿って車半分カスるような感じで丁寧に止まったほうが、次の発進もスムーズに行える。
ただ、次の客がなかなか見つからなくて一瞬アセるかも。マーケットのすぐ陰にいることが多いので、こいつをゲットしよう。



これといった障害物がなく、逆に停止に時間がかかってしまう「West side beach」。次の客を拾うのにも苦労するので、なるべくなら避けたいエリアだったりする。バックで浜辺まで戻って拾うよりは、先の曲がり角付近まで行ってしまおう。

POINT C

砂浜までくるのは基本的に……時間のムダなのだが、ぜひ一度は訪れたい名所。なんと、海の底でタクシーを待っている客がいるのだ。熱帯魚やシャチもいて賑やかだぞ。



かなり笑える光景だけど、うまくなると見られないのが残念。

P.S.GAMEST Q&A G　Q：レイディアントシルバーガン3A（1面）のボスがどうしても90%でしか倒せないんですけど、100%を確実に取る方法を教えてください。／北海道　P.N.片目の魔王君　A：本誌224号の攻略でも100%パターンを紹介してあるので、練習してみよう。ビデオも見れば完璧。（ゆさ）



POINT A

スタート直後、目の前に3人の乗客を確認できる。彼らは全員「Cable car stop TOP」の客なので、乗客は素早く乗せるという基本に則り、右側手前にうまく停車させよう。

目的地までの間にジャンプ台が1つあるが、これは使わず、クレイジースルーで稼ぐ。できるだけ中央を走り、対向車線の車とすれ違うチャンスを増やそう。スルー時のスピード差が大きければ大きいほど、得られるボーナスも多くなるからだ。



ダッシュが成功しても調子に乗らず、すぐに減速して逃げられないように。

スタート直後の客を拾っていれば、ここが最初の目的地になる。が、いきなりド真ん中にケーブルカーが止まっているうえに放送塔も立っていて、進入コースを誤ると大きくタイムロスしてしまう。

ここは、フルスロットルのままケーブルカーの左脇を目指し、枠内に入ると同時にフルブレーキ（ギアはもちろんR）。このままだと勢いがつきすぎて止まれないので、すぐ正面にある電話ボックスに体当たりし、勢いを殺そう。

この後は、前方やや左にいる「Cable car stop BOTTOM」行きのオバサンを乗せるのがオススメ。クレイジーダッシュ後、さっき吹っ飛ばした電話ボックスの残骸にぶつかれば、ここでも急停止できる。



減速効果は意外と高い。ハデにぶちかまそう。

POINT B

丘の頂上から麓（ふもと）まで、ケーブルカーの通る路面を一気に駆け下りる。序盤でもっとも爽快、かつ稼ぎにも影響してくるシーンだ。

ここはステアリングを微妙に調節し、道の中央を爆進したい。合わせがピッタリなら、走行車線・対向車線のどちらにも当たらず、スルーを稼ぎながらジャンプでもコンボが入る。車の数次第で20近くつながることもあるので、下り坂手前では絶対にダッシュをキメよう。



合わせがピッタリなら、ケーブルカーの間に落ちても大丈夫。

ケーブルカーのもうひとつの停車場。例によって1台停車しているが、こいつはすぐに動き出していなくなる。

ここでは、若干早めに左向きでドリフト停車するのが基本。一応、黄色の「PIZZA HUT」行きの客を乗せる場合は、一番奥の壁まで行ってしまってもいいだろう。

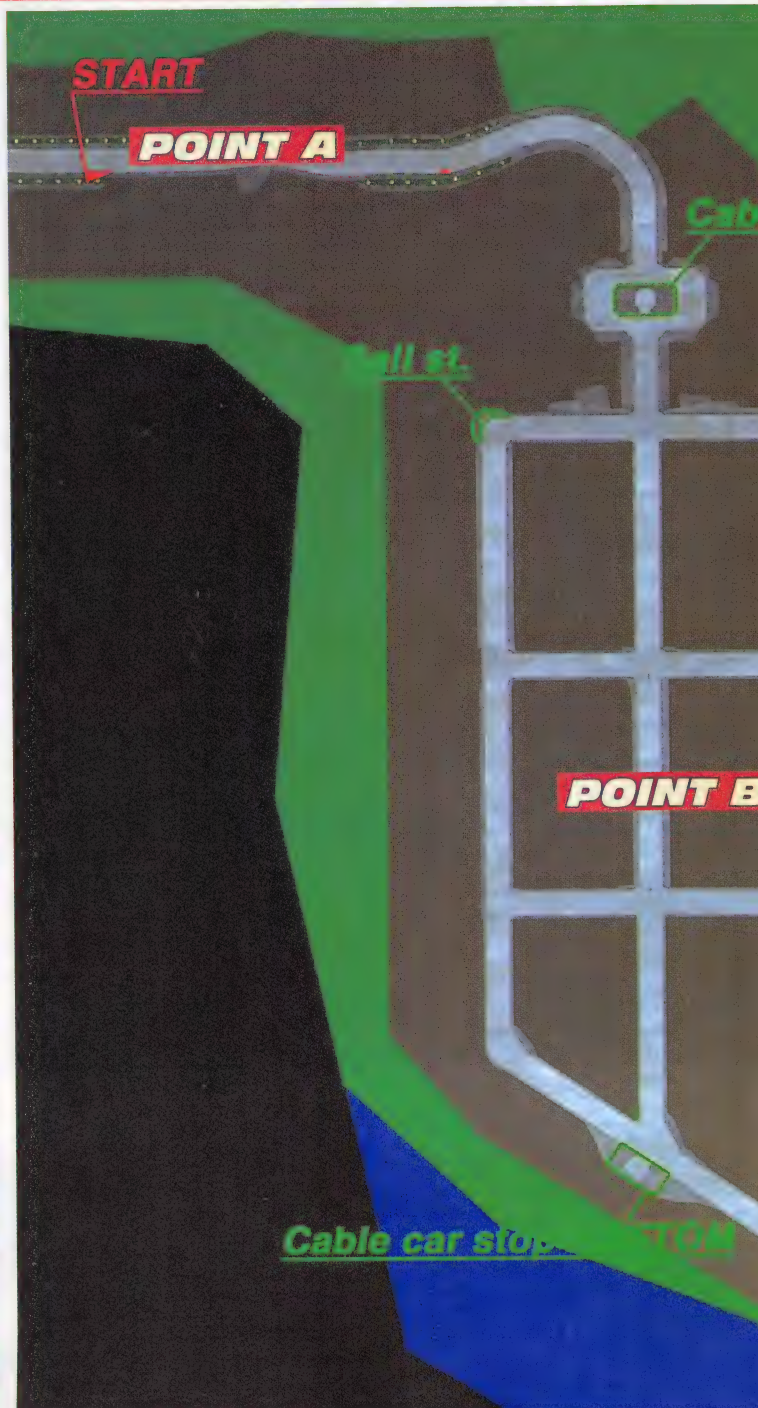


早めにドリフトを始め、90度以上曲がるように。思い切りが肝心。

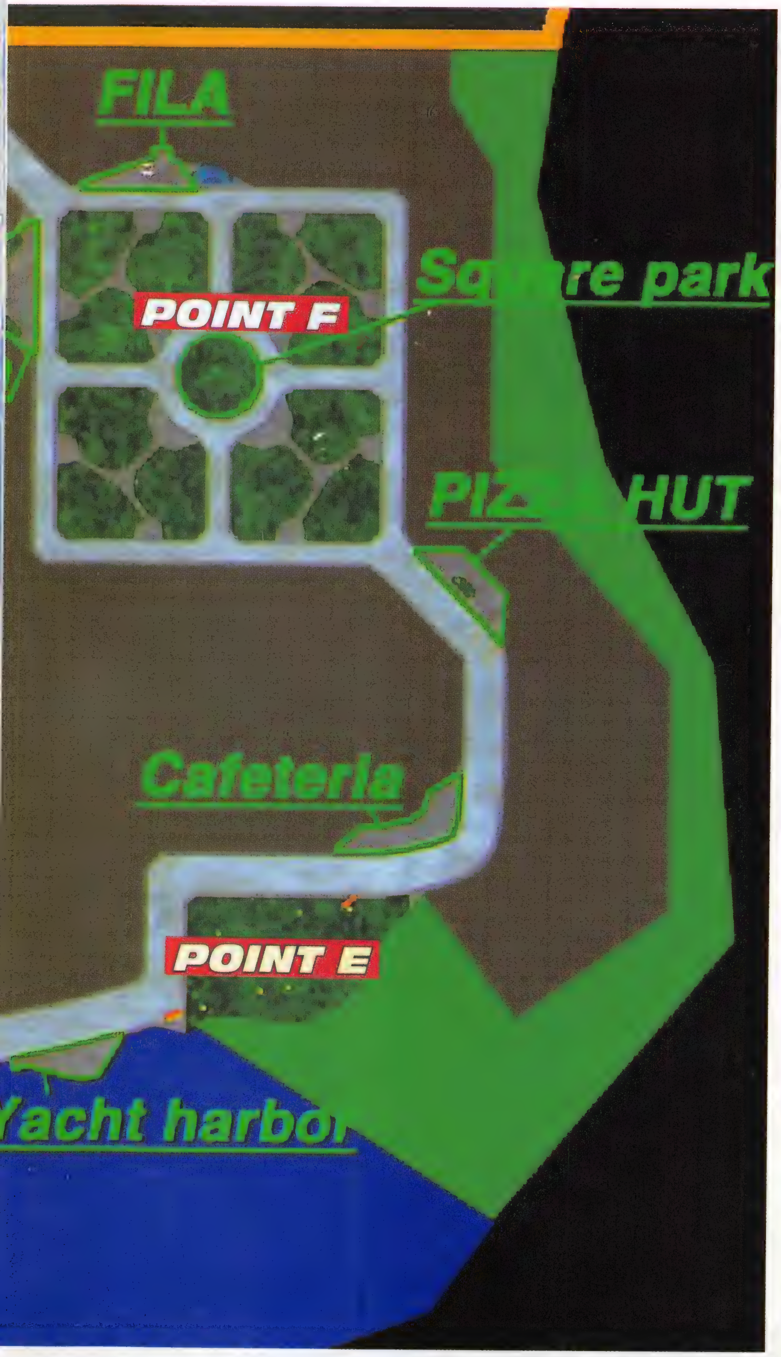
ただ、ドリフトの角度が甘いと、すべて目的地エリアをオーバーしてしまうことがあるので、それだけは注意。

ちなみに、ドリフトで電話ボックスに当たると、壊せずにこちらが大きく跳ね返されてしまうことがある。やる時は、ケーブルカーのいなくなったスペースを使うように。慣れないうちは、確実に止まってから向きを修正しよう。





Q：No.256の猛者通信はどうしたんですか。大がかりなギャグだったんですよね？／神奈川県　P.N.タブ吉君　A：実は記念すべき「256号」だったのか。とか話題を露骨に逸らしてみる。表紙にちゃんと「256号記念！」って書けよなあ～。(ケソ)



海岸通り～スクエアパーク



注意しなければいけないのが、広い停止エリアの真ん中にある看板。むりにこれを使って止まろうとすると、スベって行きすぎたり次の発進に支障をきたしたりと、あまりいいことがない。手前で安全に減速して止まるか、看板の向こうの壁に「90度以上ドリフトして」ぶつかるようにしよう。角度が甘いと、すごい勢いで前方へ流れてしまうぞ。



ちなみにこれはダメな例。発車しにくいし、次の客のほうにも向いてない。

次の客は、向かいにいる「Square park」(時間帯によっては違う時もある)行きの客か、公園に入ってすぐ、もしくはやや左寄りにいる「Church」行きの神父がいい。目的地が一定なので、プレイが安定するぞ。



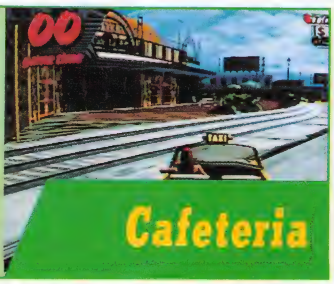
神父はたくさんいるので、教会までの最短ルートは押さえておきたいところ。

POINT E

この林は、入り口と出口にジャンプ台がある。入り口は飛んでおくとして、問題は2つ目。「Cafeteria」経由でショートカットできるのは便利だが、目的地が「Pizza Hut」だった場合は車線を横切ることになり、まれに大衝突(=タイムロス)することがある。「Pizza Hut」行きの時はジャンプ台の右から走行車線に沿っていき、それ以外の時はジャンプして、対向車線のさらに左側を抜けていこう。



このへんはかなり混雑しているので、ムリに稼がず安全重視。



いつもはジャンプ台で素通りされがちだが、ここが目的地になることもある。うっかりジャンプして豪快に行きすぎたりしないように。



Popcorn Mania

順当に進んできていると、ここが目的地になることはほとんどない。先のエリアの客（「Kentucky fried chicken」の裏にいる女の子など）を拾って戻されることがほとんどなので、そういった「ハズレ客」は覚えておくように。



FILA

海岸通りの中ほど付近で黄色の客を拾うと、ここにくることが多い。また、先のほう（「Church」〜「Heliport」あたり）から一気に戻されることもある。この場合、そのまま公園内の客を拾うとさらに戻されてしまうことがほとんどなので、必ずUターンして公園を出てから客を探そう。



Square park

このへんは、実際に走ってみると地形を把握しづらいと思われるが、マップを見れば一目瞭然。その名の通り、四角い公園の中央が停止エリアになっている。

ここでは、あまり速度を上げて突っ込むとジャンプしてしまい、大幅に飛び越してしまう。なるべく早めに減速し、上り坂に引っかかるような感じで停車しよう。

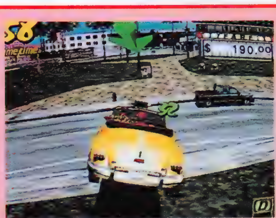
次の客を乗せる時は、左に行くと「Pizza Hut」まで戻されてしまうことがある。右側の小山の裏にいるパンク野郎を乗せるか、いなかった時は正面の道を一気に進み、曲がり角にいる客を拾うようにするといい。



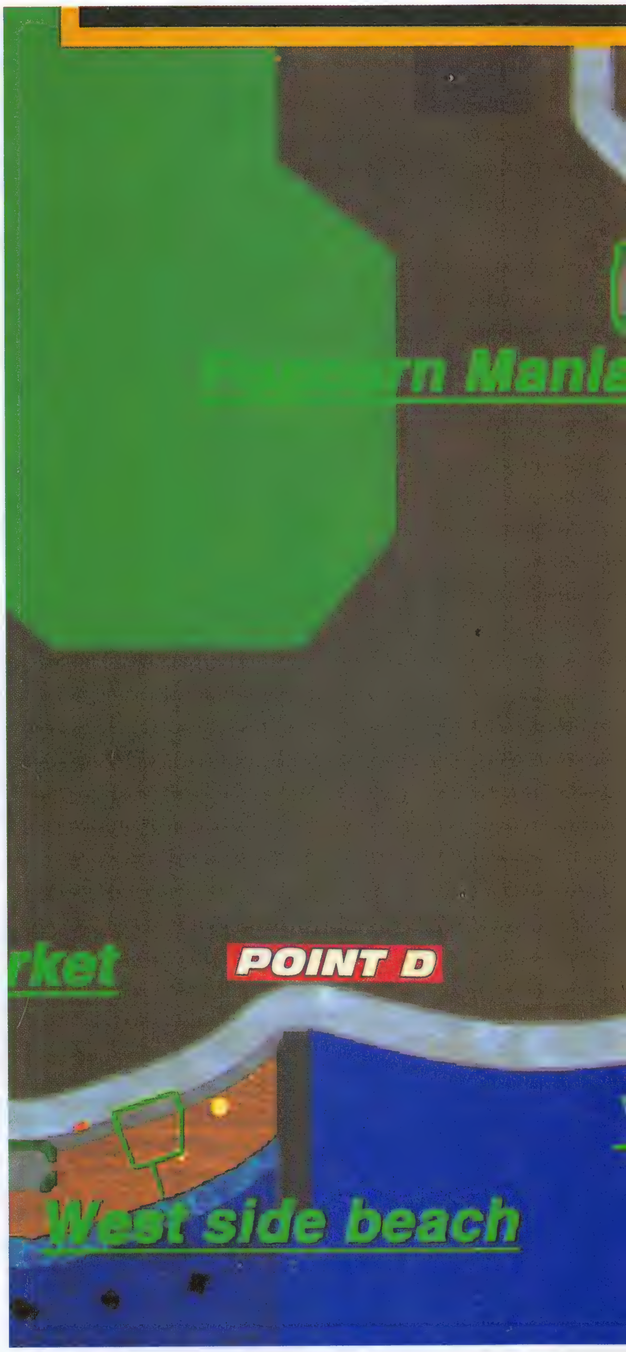
このぐらい手前で止まる。右前方に客がいるかどうかもチェックできればベスト。

POINT F

「Square park」を突っ切る時は、素直に中央を爆走するとここにいる車にぶつかってしまうことがある。やや左寄りを走り、車と木を避けてスピードを維持しよう。



右側を抜けようとすると、木がジャマになる。





Yacht harbor

「Cable car stop BOTTOM」で車線向こうの橙色の客を乗せると、ここが目的地になることが多い。止まる時はドリフトを使わず、停止エリア道路寄りにある電話ボックスに体当たりしよう。

ここで客を降ろした後は、少し先のPOINT Eまで行かないと次の客を乗せられないことが多い。付近を探そうとせず、ダッシュで一気にPOINT Eへ急ごう。



ここでも大活躍の電話ボックス。しかし次が……。

POINT D

海辺の出口に見通しの悪いカーブがある。マップ上では大した角度ではないが、インに「壁」があり、その裏に車が止まっていることがある。このへんは対向車線のほうが空いていることが多いので、アウトに膨らんで視界を広くとるのも有効。一気に「Pizza Hut」まで行く場合は、ここでコンボを切らせないようにしたいところだ。



中央分離帯があるので、中央ではコンボを稼ぎづらい。左右どちらかに絞ろう。

P.S.MESSAGE G だんごさんきょうだいがあんなに売れるなんて、やっぱり世紀末なんだなぁ…と思う今日このごろ。／熊本県　P.N.さる山inQ州君　◆わかんないよねぇ、うん。誰か理由知ってたら教えてくれよ、毛玉には全然わかんない。ところでキミ、なんでも世紀末で片づけちゃ〜イカンぞ！

そろそろ本格的に稼ぎたくなってきたでしょ?





GIGAWING™





ギガウイング

高難度にして爽快感抜群、稼ぎも超熱いギガウイング。
戦いもいよいよ大詰め、メダリオン破壊までもう一息!

初プレイクリアも夢じゃないヨ、マジで

タッグ遊技の魅惑

RFを交互に使うとこりゃ楽チン。要は2P同時プレイをやってみようというお話です。

担当：C・LAN

もしかして俺ら生涯無敵の人生?

ひとたび使えばどんな攻撃も無効にするばかりか、敵弾が多いほど撃ち返しもぐっちゃりと増え、爽快感、威力ともに否応なしに高まるリフレクトフォース（以下、RF）。これは事実上「硬直時間の長い無限ボム」であり、このRFがギガウイングの大きな魅力につながっていることは今さらいうまでもなかろう。

しかもこれに加え、ギガでは普通のボムまで使えるので、

●RF→ボム→RF

とやれば10秒以上無敵時間が続いちまわぁな、という親切設計っぷりに脱帽する昨今であるが皆はどうだろう。

ここで1つ提案。「これが2人用だったら、どれほど無敵時間が続くのか」と…。というか「2人交互にRF使うだけで一生無敵なんじゃないの?あ～ん?」という疑問がふと脳裏をかすめる。

果たして真相はいかに!?

いざ結論!

無理でした。やはり虫が良すぎたねと。でも案ずるなかれ、「常時RF使用中」は無理だが、1、2秒待てば断続的にRF状態を維持できる。

●**1P使う（2P重なる）→1、2秒待つ→2P使う（1P重なる）→…**

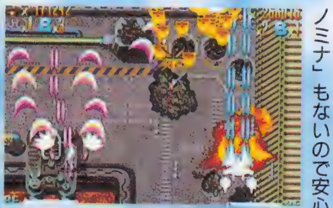
てな感じで、ゲーム中の80%以上を無敵状態で過ごすことができるわけよ。

まあ実際にはRFの中にいても空中敵に触ればやられるし、2人とも常に近い位置で動くと非効率的（あと自機を見失いやすい）なので80%以上無敵というのは極論だが、**2人同時プレイが非常に楽なのは疑いようのない事実**であることが判明している。2人用は初心者にもオススメの一品だ。やれい。

方針をばザラリと説明

お互いRFを使い使われ無敵の傘をさして2人で動く、というのは弾幕の多い場所、つまりはボス戦でメインに取るべき戦法といえる。長時間弾を吐き続けるボスに対しては、RFとRFを隙間なくつなぐように使うといい結果を生むかもね。

ザコ戦では画面右半分と左半分をそれぞれが担当するのが楽。このテの協力プレイの王道である。5面のカブトガニラッシュなど、場所によっては前者の戦法を採ったほうがいい場合もあるが、道中は左右分担を基本に進むべし。ギガは左右にスクロールしないので「弾がズレてくる現象」や「スクロール奪い合いフェノミナ」もないので安心だ。



道中は左右に分かれて撃つべし。RFはご自由にどうぞ。

あと大切なのが意志疎通。2人同時にRFを使う愚行なきよう、ボス戦などではどちらが先に使うか決めておくとよい。まずいときはしっかりボバることも忘れずにな。

2人用は多くのメリットがあるが、一応注意してほしいこともある。それはアイテムが1人分しか出ないこと。ショットの初期段階は非常にヨワヨワなので、Pアイテムは交互に取っていくように。ボムも基本は少ないほうが取っていくのがいいが、ピンチのときに颯爽とボムを撃てる「ナイスボマー」がいたら集中して取らせよう。でも片方が0ってのはないようにね。

ドラマチックなストーリーにも注目!

ゲームの本質には関係ないものの、個性的なキャラクターが織りなす掛け合いも2Pプレイの魅力。面スタート時のデモも1Pと違った会話になっててええ感じさね。特に…、

●**伸ノ介&アイシャ**
●**ルビー&シュトック**

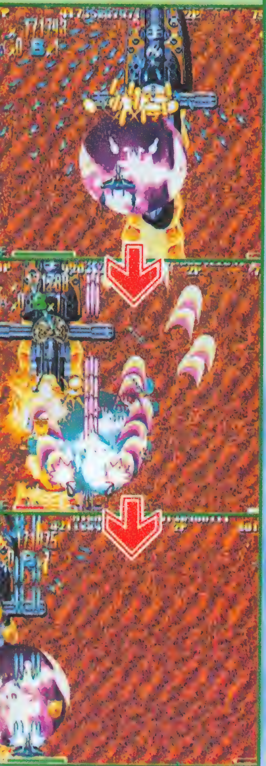
の組み合わせなんかはエンディングまでも…ウププ、ぜひ自分の目で確かめてね。

ま、楽さ加減は目鱗モノだからとにかく一度やってみろや、と。以上ッス。



1Pでは普段見ることのできない彼らの意外な一面が…。

分かち合え!! インバルナラビリティ



じゃまず俺使うねハイピカ～ンと。終わったら一瞬待って…。

今度は私使うわねハイペカ～。おんどれは下がっててね。

あ、俺の番?ハイポペ～とね。ボス死ぬまで以後繰り返し。

P.S.GAMEST Q&A G Q：ギガウイングで4人の主人公を戦いに駆り出すきっかけとなった1人の男とは何者ですか?もしかしてライバル機のストレンジャーのパイロット?もし、プロフィールやイラストがあるなら掲載してください。あと、ラフイラスト中の着物を着た女性は、信之介の妹の真琴ですか?／大←

STAGE6 封印神殿

BOSS:Watchman of the shrine



いきなりボスとの戦闘が始まるステージ6。待ち受けるは聖堂の監視者だ！

担当：GED

第1形態

ボスが弾を撃ち始めると同時にリフレクトフォース（以下、RF）で重なり、切れる直前に左下へ。写真①の攻撃は、放射弾、扇弾ともに自機を狙わず真下に発射されるので、ゲージの左下のスペースで落ち着いて避ければ問題ないはず。回復したらすぐにRFで本体に重なりに行こう。



左右に移動しつつ、中央から扇弾＋左右の砲台から放射状3WAY弾。



画面中心付近で停止し、中央と左右の砲台から扇弾＋自機狙いショートレーザー。



画面上部で停止し、中央から扇弾＋左右砲台から7WAY&ショートレーザー。



引きつけてかわせば、次のショートレーザーも同じ位置に誘導できる。2本1組で避けるのだ。

ボスが下がって停止したら、写真②の攻撃がくるので画面左端へ。ここで自機を狙っているのは青いショートレーザーだけなので、左端に張り付いて上下の動きだけでかわすせばいいだけ。引きつけて移動し、2本1組でかわすようにすると楽だ。上に行き過ぎるとボス本体に、下に行き過ぎると広がった扇弾に当たってしまうので注意。目安として、写真②の位置から本体までの間でかわすようにしよう。

写真③の攻撃は、撃ち込めばすぐに第2形態になるので特に問題はないだろう。不安ならRFを使えばいいし、RFゲージが溜まっていない場合は大きく動いてゲージの回復を図ろう。

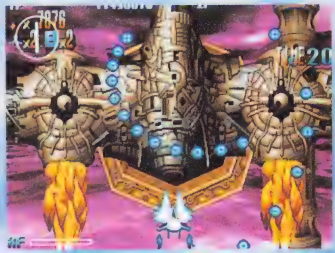
第2形態

本体正面（写真①②）

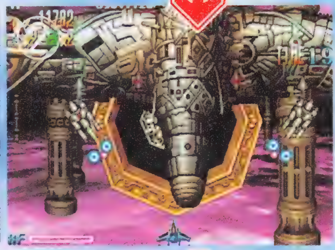
第2形態最初の攻撃は、写真①のレーザー＋青弾。画面下端にいれば体当たりはされないものの、接近時の青弾の間隔はかなり狭い。初弾の青弾を避けたらRFを使って本体に重なってしまおう。このRFが終了するあたりでボスが2度目の下降を始めるので、体当たりされないように早めに下がっておくこと。



このあと、ボスも下へ移動するので早めに下がっておくこと。



左右砲台からレーザーを撃ちながら下に突進＋中心から放射状に青弾を発射。



両翼(!?)を左右に伸ばし、正面両脇の砲台から自機狙い弾。

レーザーを撃ち終わると、今度は両翼を展開し始める。写真②の砲台は、以後ずっと自機を狙って撃ち続けるのでなるべく早めに破壊してしまうこと。この砲台は両翼で計4門装備されている。

右翼シーン（写真③④）

両翼が展開し終わると、画面が左にスクロールして写真③④のシーンへ。

ここでまず破壊しなければならないのが両脇にある砲台。中央の砲台との混合攻撃となるとやっかいなので、RFを使って撃ち込み、さっさと破壊してしまおう。

両脇の砲台を破壊したら、残るは中央の砲台だけとなるが、コイツは正面に巨大砲弾を撃ってくるので、真正面から撃ち込むのはやめたほうがいい。正面から少しズレた位置で撃ち込み、写真④の攻撃がきたらRFを使って重なるのが基本だが、危ないようなら無理せず左側の広いスペースでゲージの回復を待つといい。このとき、あまり大きく動きさえしなければ黄色い破壊可能弾にあたることもないはずだ。



右翼中央砲台前部から巨大砲弾、後部から破壊可能の黄色弾を発射。



右翼中央砲台中心部から、自機狙い連射弾＋螺旋状に連射弾を発射。

左翼シーン（写真⑤⑥）

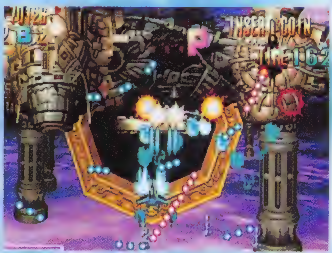
右翼を破壊すると、次は左翼シーンへと移行する。右スクロールしてボス本体の中央を横切るとき、ボス中心部から3WAY弾を撃たれるが、中央と左の隙間に入れば楽にかわせる。ここは、画面に左翼砲台が見えてきても、3WAY砲台（ボス中心部）がスクロールアウトするまでは、3WAY弾の隙間に入って耐えること。



巨大砲弾は、緩やかに自機方向へカーブする点に注意。

P.S.GAMEST Q&A G

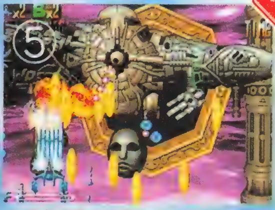
→阪府　P.N.Wall君　A："男"については今後の攻略記事中にある台詞集を参照のこと。ストレンジャーのパイロットについては設定がまだないとのことです。着物の女性は、アイシャの初期設定中にあったもので、冬目先生の着物好きが現れたものと思われます。（へんしう）



3WAYの隙間に入り、ボスの移動とともに自機も左へ。すると左翼砲台からの自機狙い弾は当たらない。

このシーンでさりげなく重要になってくるのが、写真②の右の砲台への撃ち込み。写真②のシーンで破壊、もしくは十分に撃ち込んでおけば、左翼への移行シーンでの危険が最小限に抑えられるからだ。

左翼へのスクロールが止まったら、RFを使って右側の砲台を破壊する。青弾のバラまきだけになれば弾避けは難しくないはずだ。ゲージが回復したらRFを使い、中央砲台を破壊しよう。



左翼中央砲台前部から人面石、後部から破壊可能の黄色弾を発射。



左翼中央砲台中心部から、青弾バラまき。

人面石から+20倍率アイテムが!

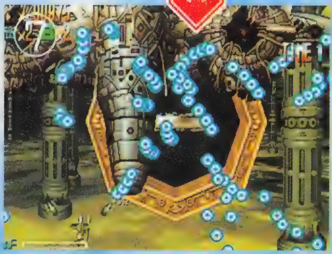
左翼中央砲台から出てくる人面石は、ショットを当てると上に跳ねる性質があり、20秒以上画面にキープしてから破壊すると+20倍率アイテムを落とす。稼ぐなら中央砲台をすぐに壊さず、人面石をリフティングして回収しまくろう。



左翼中央の砲台からは、砲弾ではなく人面石がボロボロと…。



しばらくリフティングしてから破壊すると+20倍率アイテムを出すぞ!



中央両脇から青色連射弾バラまき。

本体正面(写真⑦~⑫)

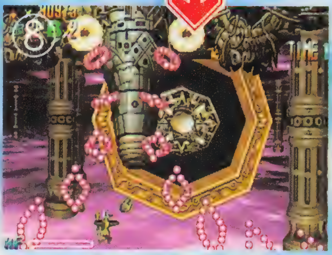
写真⑦の攻撃が始まったらRFを使い、RFが切れたら下端へ下がってかわす。意外と弾速が速いが、ショットをバリバリ連射してスローをかけると楽になるぞ。

写真⑧の攻撃は画面下中央で待ち、菱形弾を撃ち始めて少したってからRFを使って重なりにいく。正面でクロスする部分をRFでかわしているので弾避けの必要もないぞ。

写真⑨の攻撃は固定方向弾で、毎回同じ隙間ができる。RFゲージの右半分あたりの位置にちょうど避けやすい隙間があるので、そこを抜けて中央へ戻ろう。



写真⑧の菱形弾は、中央で交差する前にRFを使えばいいだけ。



中央両脇から赤い菱形弾を連射。



写真⑨の攻撃は、この隙間を抜けて中央へ。



写真⑩は、正面で2WAY弾を引きつけてから徐々に左へ。そしてRF。



RFの終了間際に2WAY弾を横に誘導し、引きつけつつ左下から正面へ。



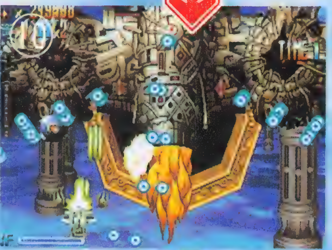
本体が下がってきて、青いワイドショットを連射。

写真⑨&⑩の避け方は上の連続写真を参照してほしい。3枚目の写真にある「2WAY弾を横に誘導して…」というのは、厳密には斜め下連射弾の下の位置への誘導を表している。その位置から、2WAY弾を引きつけながら中央へ移動すれば、ちょうどレーザー攻撃が終わっているはず。そのまま右へ抜ければ写真⑩の攻撃は終わりだ。

写真⑪の触手はショットを遮ってしまうので、正面で撃たなければ効率良くショットダメージを与えられないのだが、RFを使って重なってしまえば触手も関係ない。青弾を撃ち始めたらすぐにRFで重なって撃ち込もう。



触手があっても重なってしまえば関係ない。

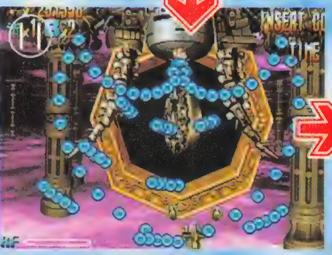


斜め下へワイドショット連射+自機狙い2WAY弾連射+中央にレーザー。

写真⑫の攻撃は、画面下端中央付近でかわしつつ撃ち込むだけ。弾速は速いが、ショットを連射してスローをかければだいぶ楽になる。ゲージが回復し次第、惜しみなくRFを使って撃ち込んでいこう。



写真⑫の次はいよいよ最終形態!核となっていたのは、なんと生物兵器!?



触手を振りつつ、中央から扇状バラまき+自機狙いワイドショットを連射。



中心部からの青弾バラまき+自機狙いの赤弾。

P.S.MESSAGE G

ガントレットレジェンド→ムック化希望!あと、なにかいい略称ありませんか。/静岡県 P.N.カラスドルゲ君 ◆いまんとこ、「ねい」というのが事実だったりする。ちなみに略称は「レジェンド」とか最初言ってたけど「ガトレ」が適当だろう。(ノリック)

第3形態

イヤなのは破壊可能弾＋バラまきだけ！

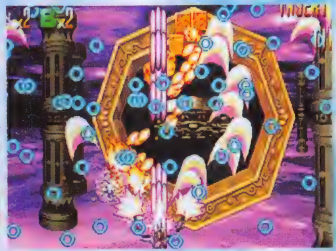
写真①の菱形弾を撃ってきたらRFで重なり、攻撃が止んだら写真②の攻撃に備えて画面下へ。写真①の弾避けをする場合、あまり離れてしまうと弾が広がるので、少し近付いて避けるのがポイントだ。



菱形弾を撃ってきたらすぐにRFで重なる。倍率アイテムも根こそぎいただき！

このボスの攻撃でもっともイヤ（不安定）なのが写真③の攻撃。とくに正面へのショット幅が細い雷迅やヴィーダシュタットといった機体では破壊可能弾を撃ち漏らす可能性が高いので、「破壊可能弾を横切る」のは絶対に避けること。

切り返す場合は、いったん止まって「破壊可能弾が通り過ぎる」のを待ってからすれ違うように心がけよう。あと、この弾避けにばかり集中してRFを使いそびれているプレイヤーもわりと見かけるので、**「溜まったらすぐにRF」という基本も忘れずに。**



メインショットが細く、連射力も低い雷迅。あまり派手に動かないのがコツ。

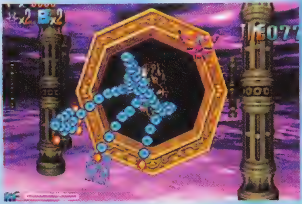
写真④の攻撃はRFを使ってもいいし、ゲージがなければ写真②同様画面下で避けてもいい。

写真⑤でのボスの動きは、上から始まり「左→下→右→上…」という順で反時計回りに高速移動する。一見難しそうに思えるこの攻撃も、下の連続写真のように「画面の中心を軸に、ボスと点対称の動きで反時計回りに移動」すれば難なくかわせるぞ。

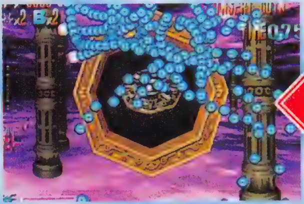
写真⑥の攻撃は、RFが切れる頃に菱形弾が終わるように調整すると後が楽。少し菱形弾を撃たせてからRFを使って重なる。そしてボスに重なったままゆっくり下に下がり、RFが切れたら一気に下端へ。

写真⑦の弾は、画面下端で停止して待ち、十分に引きつけてからかわし始める。弾速はかなり遅いので、「横をかすめる」くらい引きつけながらかわそう。あとは左端を通って上に抜ければいいだけ。

写真⑦が終わるとまた写真①の攻撃に戻るが、しっかり撃ち込んでいればそれまでに破壊していることだろう。



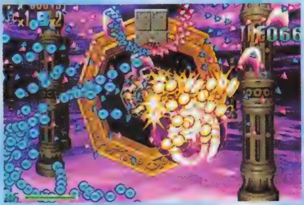
写真⑤の攻撃は反時計回りにかわす。イメージとしては点対称の動きで。



弾数が多くなる2周目からは、点対称ではなく大回りでかわす。



そのまま左下隅を通って右に抜ければこの攻撃は終わり。RFの必要なし。



写真⑥の菱形弾は、少し撃たせてからRF。切れたらすぐに下へ。



青弾をギリギリまでひきつけつつ徐々に画面端へ。



すると、RFを使わずとも上に抜けられる。



この後は写真①の攻撃にループする。菱形弾が見えたらRFで重なろう。

残すは真のラスボスのみ！

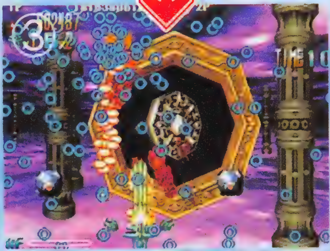
ノーコンティニューでステージ6をクリアすると登場する「ストレンジャー」。次号はいよいよコイツ、真のラスボスを攻略するぞ！



赤い菱形弾を3方向に連射。



放射状に緑色の楔弾を発射。



左右に動き、真下に破壊可能弾を連射＋全方位にリング弾バラまき。



放射状に緑色の楔弾を発射。



画面を大きく跳ね回りながら、遅い自機狙いの青弾を連射。



赤と青の菱形弾を放射状に連射。



画面上端から、遅い自機狙い弾を連射。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：ソウルキャリバーのムック2冊目は出ないんですか？てゆーか出せ!!買うから…3冊くらいなら…／大阪府　P.N.ゴリゴLEE〜君　A：いまんとこ「ねい」というのが事実なんだよね。でもドリキャスで出るみたいだしね。ちょっと考えてもいいかも。（ノリック）

緊急予告!

初心者でも参加OK!カプコン&ゲーメスト合同主催

GIGAWING™

新型スコアキャンペーン企画 次号よりスタート!



現在好評稼働中の「ギガウイング」だが
なんとカプコン&ゲーメスト合同主催による
新型スコアキャンペーン企画を、この春実施することとなった!
ルール、参加方法、その他詳細については
次号(5/30号)で発表する予定だが
上級者はもとより、初心者・中級者も参加可能な
従来のスコアキャンペーンとは一線を画す
まったく新しいタイプのキャンペーンになることは間違いなし!
「ギガウイング」ファン、そしてシューティングを愛する
すべてのプレイヤーに捧げる夢の企画がいよいよスタート!
次号を絶対に見逃すな!

1P SCORE
2兆3705億4602万2570点
GAME OVER

次号(5/30号)詳細発表!
COMING SOON!

エアライン パイロッツ

AIRLINE PILOTS™

あの最新基板「NAOMI」をなんと贅沢に3枚も使用した「AIRLINE PILOTS」。ジェット旅客機のパイロット気分を気楽に味わうことができるフライトシミュレーターだ。
正面のメインモニターおよび両脇のサイドモニターに映し出される映像は、まさにNAOMIパワー爆発といった感じで、実際の旅客機の窓から見える羽田空港周辺の景色をリアルに再現している。
パイロットに憧れたことのあるキミ、迷うことはない。ただちにコックピットに乗り込むのだ!!

担当：ぴぐ

大空を舞うことの楽しさを味わおう

ゲームスタートする前に、はやる気持ちを抑えてとりあえずはデモ画面をじっくり見ることにしよう。秀麗なオープニングデモのほか、離陸、旋回、着陸における重要なテクニックを説明してくれるぞ。

一通りデモを見たら、いざスタート。まずはトレーニングモードかフライトモードを選ぶわけだが、実はトレーニングモードはかなり難しく、ある程度飛行機の操縦に慣れてからでないと先に進むのは難しい。初めのうちはフライトモード（自由に飛び回れるモード）で飛行機の動きに慣れるといいだろう。

初級（昼間）、中級（夕方）、上級（夜間）ではフライト時の景色が違うほか、中級では毎秒5m前後、上級では毎秒9m前後の風が吹いている。風は着陸のときに特に大きな影響を与えるぞ。

最後のコントロールシステムでは、ぜひとも上級用のフルコントロールを選んでもらいたい。フルコントロールといっても操作系統はスラストレバー、フラップ&ギアスイッチが増えるだけ。しかもこれらはあまり頻繁にいじったりしないので、思ったよりも難度は上がらないぞ。

モードを選び終わったら、いよいよ飛行開始だ。

離陸は画面の指示に従えば問題なくできるだろう。スラストレバーを前に押し込んで、速度が140~150ノットになったら操縦桿を手前に引けばふわりと浮いてくれる。

離陸に限ったことではないが、操縦桿を操作するときは、ゆっくり、じわりと動かすようにしよう。ドライブゲームのドリフト感覚で急激に操縦桿を倒したりしないように。

離陸したら機首を水平面から15度ほどに保ちつつ、高度1500フィート前後まで上昇しよう。機首を水平に戻して水平飛行に入ったら、目標となるコースマーカー（どれでもOK）を目指してのんびりとフライトを楽しもう。

マーカーはきちんと輪の中を通過しないといけないわけではなく、大体マップ上での平面座標が合っていれば多少高度がずれていても通過したものとして認識してくれる。初めのうちは高さはあまり意識しなくてもいいだろう。操縦に慣れてきたら輪の中央を狙って飛んでみよう。

画面右上のタイムが1分を切ると、このままフライトを続けるか、それとも着陸モードに入るかを聞いてくる。初めのうちは、1分でも多く飛ぶことに慣れ親しむことをオススメする。

着陸モードでは画面の指示とガイドマーカー（誘導用の四角い枠）に従って、速度と進入角に注意してランディングを決めよう。うまく着陸できれば無事ミッションクリア。



マップ上に点在するコースマーカーを通過してタイムを増やせ。



残り1分になったらフライト続行か着陸を選択だ。

トレーニングモード

フライトモードで「飛ぶ」ことに慣れただろうか？それでは、次にトレーニングモードに入ろう（なんか順番が違う気がするけど…）。

トレーニングモードは以下の5つのステージからなり、各ステージで合格点（難度により変わる）以上取れば次のステージに進むことができる。

●ステージ1「離陸」
画面の指示とガイドマーカーに従って離陸を行う。

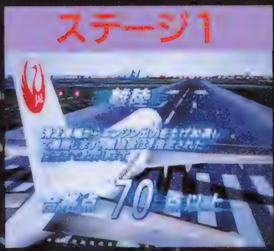
●ステージ2「旋回」
S字状に配置されたガイドマーカーを通過するように旋回飛行を行う。

●ステージ3「着陸」
画面の指示とガイドマーカーに従って着陸を行う。

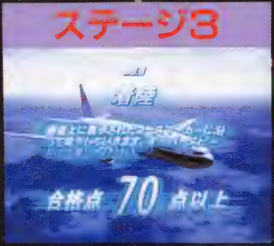
●ステージ4「エンジントラブル回避」
右側のエンジンのみで旋回飛行を行う。

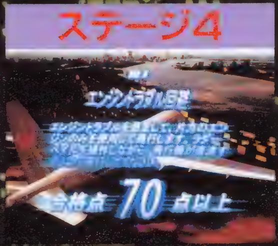
●ステージ5「悪天候」
雨と強い横風の中、着陸を行う。

まずつまずくのがST2の旋回飛行。早めに操縦桿を倒して機体をバンクさせ、機首を上げて高度をキープしよう。曲がり始めのポイントを覚えて、操縦桿をあまり大きく動かさないように注意すること。ST2を安定してクリアできるようになれば、全ステージクリアもそう遠くはないぞ。











P.S.MESSAGE G オラタンのVer.5.4特集とかMOOKでもなんとかやってくれないでしょうか。本当になんでもいいからお願いします。／神奈川県 P.N.MAV-987-M君 ◆Ver.5.4は一応次のゲーメストから攻略するつもり。楽しみに待っててね。（ノリック）

飛行機初心者（フライトビギナー）に送る

今日から始める飛行訓練

●スタートボタン&視点変更ボタン

視点変更ボタンを押すとコックピット・後方（近距離）・後方（遠距離）・コックピットの順に視点変更できる。

コックピット視点がもっとも操縦しやすいと思われるが、後方視点にするとフラップやラダー、ランディングギアの動きを見ることができるので、スイッチを入れるときは後方視点に切り換えてみよう。

●ディスプレイ2

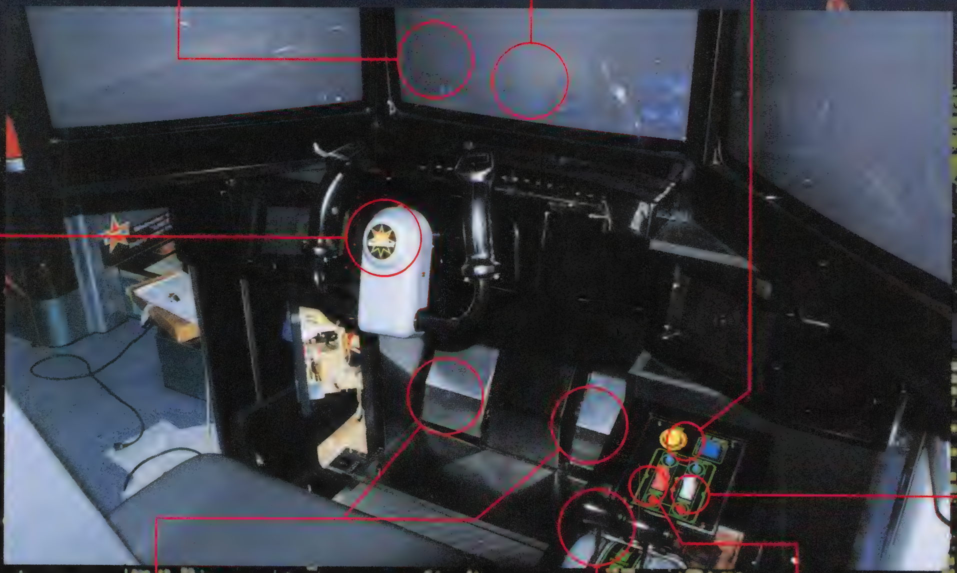
こちらのディスプレイには機体周辺のマップ、風速、方位、ガイドマーカー（トレーニングモードや着陸時の誘導枠）や、コースマーカー（フライトモードでのタイムエクステンドポイント）が表示される。

ただし風速は表示されるが風向は表示されないので、機体の流される方向から風向を推測するようにしよう。

●ディスプレイ1

こちらのディスプレイには機体の状態が表示される。

機体の速度、高度、バンク角（左右の傾き）、ピッチ角（機首の上下の傾き）が表示されているので、特に旋回や離着陸時における重要な情報が詰まっている。常に機体の様子に気を配っていないと、あっと言う間にコースアウトしてしまうぞ。見方は左ページを参照。



●ランディングギアスイッチ

ランディングギア（滑走、着陸時に使う車輪）の引き出し、収納を操作するスイッチ。

離陸したら速やかに収納し、着陸の前には確実にギアを出すこと。慣れるまではフラップスイッチと間違えやすいので注意しよう。

後方視点にすればギアの動く様子を見ることができるぞ。

フルコントロールモードのみ使用。

●操縦桿

機体をコントロールするレバー。操縦桿を押し込めば機首は下がり、逆に操縦桿を引けば機首が上がるので、これを利用して高度を調節する。

操縦桿を左右に傾ければ機体を傾ける（バンクさせる）ことができる。こうして機体を傾けることで、傾けた側に進もうとする力を得て針路を変えるところが車との大きな違いだ。

●フラップスイッチ

フラップ（揚力調節用の補助翼）の上げ下げを行うスイッチ。

離陸時、通常の飛行時はフラップは上げた状態にしておく。フラップを下げると揚力（浮き上がろうとする力）が大きくなるので、着陸の際に速度をダウンすると同時に着地時の衝撃を緩和することができる。

フルコントロールモード時のみ使用。

●スラストレバー

エンジン出力をコントロールするためのレバー。前に押し込めば出力アップ、手前に引けば出力ダウンする。

レバーは左右一対あり、それぞれ独立して左右のエンジン出力を調節できるようになっている。例えば、右の出力を上げて左を下げれば、機体をバンクさせることなく進路を左向きに変更するということも可能だ。

●フットペダル

機体最後部の垂直尾翼に付いている方向舵（ラダー）を操作するのが、足元左右のフットペダル。右のペダルを踏み込めばラダーが右に傾き、機体は右に向かおうとする力を得る。

ラダーによって得られる力は小さいので、針路の微調整をしたいときに使おう。ラダーで針路変更したときも機体は微妙に傾いてしまうので注意。

ALP ちょっと脇道的楽しみ方

せっかくの三画面筐体なのに、パイロット（プレイヤー）は飛ぶことで精一杯で、案外周りの景色を楽しめないもの。それなら、友達数人と連れだってプレイしに行ってみてはいかがかな？友達のプレイ中に周り（特にサイドモニター内）の景色を眺めてると、いろんな発見があって面白いぞ。

例えばビッグサイトや東京タワーといった有名な建物、自機が着陸したときに別の機体が滑走路を走って離陸していく様子なども再現されている。「ほら、ここ、○○があるよ」なんてワイワイ騒ぐのもALPの楽しみ方のひとつだ。それだけに、羽田空港周辺のマップしか用意されてなかったのが非常に残念だ。

話は変わるけど、空港からの移動と言えばバスや電車が相場。しかし大分空港から別府市、大分市へ移動するときには水陸両用で有名なホバークラフトに乗ることができた。できた、と言ったのは僕が子供の頃に乗ったからなので、今でも現役で動いているのかなぁ。乗物好きの人は、機会があれば一度話しのタネに乗ってみるといいかも。

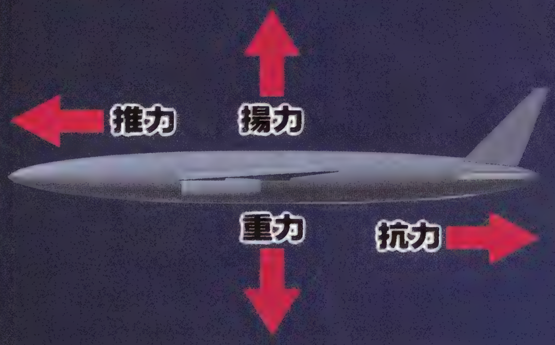


美しい夕焼けを眺めながらのフライト。夕陽に染まる富士山も見たかった…。

Q：ソウルキャリバーのHPってノーダメージのときはどのくらいあるんですか。ダメージを数値で書かれるとよくわからない。／東京都　内藤高志

A：う〜ん、謎！と思ったが、バソ道に詳しいライターによると、スタート時の体力は220前後らしい。詳細は不明だ。（まそ）

飛行機はなぜ飛べるのか



ヘリコプターは上部にあるローター（プロペラ）を回転させて気流を作ることによって、揚力（浮き上がろうとする力）を得ている。ローターの回転速度がそのまま揚力の大きさに結びつくわけだ。これは分かりやすいと思う。

それに対して飛行機は、鉛直方向（地面に対して垂直になる向き、平たく言えば真下と真上）に向かって直接働く動力源（ヘリのローターのような）を持っていない。

では、なぜ飛行機は浮くことができるのだろうか？

その秘密は翼にある。と言っても翼のエンジンが直接下向きに噴射するわけではなく（たまにする機体もあるが）、推力を揚力に変換しているのだ。

飛行機がみずから生み出せる力は、前（機首）のほうに進もうとする力（推力、推進力）のみである。これは両翼に付いたエンジンから得られる。機体を前に進ませることで翼の上下に気流が発生し、その流れが翼の下のほうに押し込まれることで、その分だけ機体は上に浮き上がろうとする力（揚力）を得ることができるというわけだ。

超高速で走る（＝推力の大きい）レーシングカーが、ふとした衝撃でふわっと浮き上がってしまうのも、車がバランスを崩すことで車体の下に気流が発生して揚力を得てしまうためである。

その他に、鉛直下向きに機体の自重に応じて落ちようとする力（重力）と、おもに空気抵抗により前に進もうとするのを妨げる力（抗力）とが飛行機には働いている。

これら推力、抗力、揚力、重力の力関係で飛行機の挙動が決定される。揚力と重力とが一致した場合、飛行機は高度を変えずに飛び続けることになる。推力が大きくなると、それに応じて揚力も大きくなる（翼の下に潜り込む空気の勢いが増す）ので、速度を上げれば機首を上に向けなくても機体を上昇させることができる。

方向転換はどうやるの？



飛行機の針路変更の基本は上昇と下降である。

上昇を行うには速度を上げて揚力を大きくしてもいいが、よりスムーズに早く上昇したいときは操縦桿を手前に引いて機首を上げる。こうすれば推力を斜め上方に向けられるため、機体はそっちに向かって飛ぶことになる。

次にターン（旋回）するときのことを考えてみよう。自動車はハンドルをきれば車輪がそっちを向き、進行方向を変えてくれる。では、飛行機ではどうだろう？

飛行機で操縦桿を倒すという操作は、機体を傾ける（バンクさせる）だけに過ぎない。基本的には飛行機の場合、ただ傾いただけでは接地していないため摩擦力が得られず、機首の向きを変える力が働かない、すなわち曲がらないのである。

戦闘機を扱った多くのフライトシミュレーターでは、機体をバンクさせただけでは、機体は傾いた姿勢のまま直進飛行を続けることになる。こうしてバンクさせた状態で操縦桿を引いて機首を上げる。つまり「斜めに上昇する」ことで機首を初めの進行方向から横に向けるわけである。

バンクさせて操縦桿を引く（傾いて上昇する）というふたつのステップが飛行機における旋回運動の原理であると言える。

しかしエアラインパイロッツに登場する機体（ジャンボジェット）では、推力に対して揚力と重力が大きいためか、バンクさせたときに機体にかかる横向きの力（揚力の水平方向に対する分力）が大きく、機体はバンクさせたほうに曲がっていく。

このように操縦桿を倒すだけでも機体は緩やかに旋回するのだが、同時に高度も徐々に下がってくる。これを修正するために、機体をバンクさせた後は、操縦桿を引いて機首を上げる。これは同時に旋回半径を小さくし、旋回に要する時間を短縮する効果もある。

また微調整ならラダー操作（フットペダル）による針路変更もできる。

右のフットペダルを踏み込むと尾翼の方向舵（ラダー）が右に傾き、右後方に流れるような気流が発生する。そのため機体後部が左に振られ、機首は右を向くことになる。

同様に左右のスラストレバーの出力レベルを変えることによっても曲がる力を得ることができる。

ディスプレイの見方

画面左下にあるディスプレイは、速度、高度、機体の傾き具合を示している。

速度はノット単位で表示される（1ノットは時速1852m）。離着陸の際は特に速度制御に気を付けよう。スラストレバーでエンジン出力を変化させなくても、機首を上げれば速度は下がり、機首を下げれば速度は上がるという性質は覚えておこう。

ディスプレイ中でも、特に重要なのが機体の状態表示。

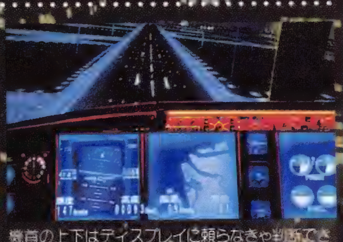
左右に伸びた直線は水平面を表し、ラインより上の青い部分は空、下の黒い部分は地面だと思えばいい。

機体を示すマーカーと水平面を示すマーカーがぴったりと重なっている状態が、機体が完全に水平を保っていることを表している。離陸前のディスプレイで、水平時のふたつのマーカーの位置関係を覚えておこう。

飛行中に操縦桿を押し込むと下の黒い部分がぐっとせり上がってくる。これが機首が下を向いて降下している状況を表している。すぐに操縦桿を引いて機首を上げ、ふたつのマーカーを合わせるようにして水平飛行に戻そう。

操縦桿を右に倒すと水平マーカーが左下がりになる。これが機体が右に傾いている状況を表している。やはり、すぐに操縦桿を左に倒して水平飛行を保つように操作しよう。

水平飛行を保ち続けることが、空を飛ぶことの基本。フライトモードで「旋回したら速やかに水平に戻す」感覚を覚えよう。



機首の上下はディスプレイに頼らなきゃ判断できない。もう少し機首を上げてランディング!!

P.S.MESSAGE G 広告ページはともかく、それ以外のページにはページ数を入れてほしい。／東京都　P.N.クレイモア君　◆ゴメン。なるべく入れようとはしてるけど、ギリギリでページが変更になったりして、変更前のノンブル（出版用語でページ数表示のこと）を取るだけで精一杯なのよ。（編）

ライバルに差をつけろ！



BATTLE BAKRAID
バトルバクレイド
基礎からのバクレイド



普通にプレイしていたのではなかなか気づかない秘密の稼ぎを少しだけ教えちゃうぞ。これで初プレイも安心だね。

担当：京城&KMT

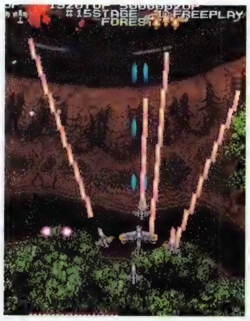
本誌が書店に並ぶころには、そろそろゲームセンターに出回り始めている予定のバクレイドだが、お金を払ってプレイするからには、少しでも長くプレイしたいと思うのが人情。そこで使い勝手がよく、誰が使ってもこりゃ強えーという機体を教えよう。それはズバリ、2号機サーベルタイガーだ。

この機体のサイドショットは敵をホーミングしてくれる上に威力も高く、唯一の欠点である移動スピードの遅さも、自機を選択するときにスタートボタンで決定するようにすればまったく問題なし。まず初プレイは2号機でプレイしてみて、バトルバクレイドの感触を味わってほしい。



ショットの威力が高い上に敵をホーミング。これしかないって感じ。

また4号機の溜め撃ちのレーザーが貫通弾であることが新たに発覚した。貫通弾はその名の通り、あらゆる敵を貫通する強力な武装で、うまく使っていけば絶大な力を発揮してくれるはずだ。



4機体中唯一の貫通弾を持つハンマーシャーク。

バトルバクレイド点数稼ぎの基礎知識

●その1
オーラ撃ちで点数UP

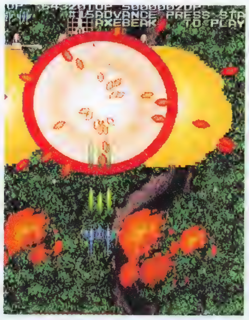
ゲームスタート直後に出現するザコ編隊はショットなどで破壊すると1機100点なのだが、オーラだと1000点の点数が加算される。現時点で高くなることがわかっているのはこのザコだけなのだが、調べれば他にもいろいろありそうだ。バトライダーのオーラ撃ち稼ぎ再来か。



オーラ撃ちで点数10倍。危険に見合う見返りあり？

●その2
ボンバー破壊で1／10（泣）

「あっ危ない、でもボスもう死にそうだしボンバー使って殺しちゃえばいいや」ちょっと待った、バトルバクレイドではそれは許されない。そう、ある特定の敵をボンバーで倒してしまうと通常の1／10の点数になってしまうのだ。

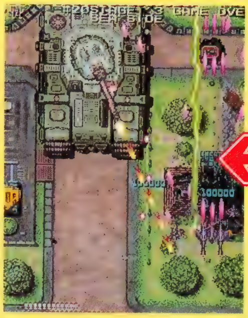


安易にボンバー使えませーん。

発覚！10万点勲章



あれ見慣れぬ勲章発見。怖いけど取ってみよう。



おわー10万点入ったよー（気絶）。

この10万点勲章の出現条件などは現時点では謎に包まれているが、勲章が1万点まで育った状態でないと出現はしないようだ。

またこの写真では地上物を壊したあとに出現しているが、空中ザコを倒したときに出現することもある。おそらくこの10万点勲章がバトルバクレイド中最大の得点源になってくるだろう。



連射スピードの下の表示されている倍率は…？

クリアするだけなら超簡単!

ステージ1 FOREST

ステージ1ということもあって難度はかなり低め。初プレイでもサクッとクリアできるぞ。

ステージ道中

ステージが始まると、まずは黄色い戦闘機の編隊が4セット出現してくる。こいつらはショットで倒してもいいのだが、どうせならオーラで倒して点数を稼ぐようにするといいだろう。

黄色い戦闘機をすべて撃つと、左→右の順に2機の赤い飛行艇が出現してくる。こいつらは左右に計4つのプロペラがついているのだが、これらを破壊すると、オプションorサイドショットパワーアップを出す。一気に自機をパワーアップさせるためにも、この赤い飛行艇は、できるだけプロペラを破壊してから（さすがに4つとも破壊するのは難しいので、1機につき2個くらいを目安に）倒すようにしよう。ここでパワーアップしておくと後が楽だ。

なお、この赤い飛行艇は両サイドのプロペラのほか、ピンク弾を撃ってくる砲台も破壊することができる。砲台が開いているときにしかダメージを与えることができないので、破壊するのはやや難しいが、うまく破壊できれば勲章が出現するぞ。



狙うのは難しいが、ピンク弾を撃ってくる砲台を破壊すれば勲章が出現する。

さて、赤い飛行艇を倒したあとは、中型ヘリが1機と赤い戦闘機が出現してくる。ここでは、中型ヘリの出現と同時に溜め撃ちを使い、中型ヘリを速攻で破壊するようにする。中型ヘリの破壊が遅れると、意外に苦戦を強いられてしまうので注意しよう。



中型ヘリは溜め撃ちを使って速攻で破壊するようにしよう。



ステージ1ということもあって、このボスはそれほど強くない。倒すだけなら、ボスの正面でひたすらショットを撃っているだけでいいのだが、それではもの足りないという人もいるかと思うので、ボスのパーツ、及びその破壊の仕方について少し説明しておこう。



ただ倒すだけなら、正面でショットを撃っているだけで楽勝だ。

1次形態

1次形態では、ボス上部のコックピット(5万点)、ロケット弾を連射してくるロケット砲（1万点)×6、そしてロケット砲を破壊すると出現し、3連ピンク弾を撃ってくる翼砲台(5万点)×2を破壊することができる。

まず最初に破壊すべきは、ボス上部のコックピット。ただし左の写真を見てもらえばわかると思うが、コックピットには正面からショットを当てることができない。

そのため、オプションのフォーメションをリバース（レバーを入れた方向と反対の方向に弾を撃つフォーメーション）にして、真横からオプションの弾を当てるようにする。画面上でボスに退路を断たれないように注意しつつ、焦らず時間をかけて破壊するようにしよう。万が一、退路を断たれそうになったら、すぐ画面下のほうに逃げるようにすること。



コックピットはオプションの弾で破壊するようにしよう。

コックピットを破壊したら、左右に3つずつあるロケット砲のうち片側の3つを破壊する。これについては何も問題はないだろう。

片側のロケット砲を3つとも破壊すると、その上にある翼砲台が攻撃を開始し、破壊することができるようになる。翼砲台は、砲台が開いているときにしかダメージを与えられないので、時間こそかかるが、破壊すること自体はそんなに難しくない。

ただし、翼砲台を撃ち込むことに夢中になっていると、翼砲台が撃ってくる3連ピンク弾に画面端に追いつめられてしまうこともあるので、十分に注意するようにしよう。

翼砲台を破壊したら、もう片方のロケット砲と翼砲台も同じように破壊し、ボス本体を撃ち込んで2次形態にするようにしよう。



こんなことにならないように、3連ピンク弾は画面端に避けないようにしよう。

2次形態

2次形態では、ボスの下部についている、ピンク弾を全方向に発射してくる砲台（5万点）を破壊することができる。

この砲台は、ピンク弾を全方向にバラまくときだけ出現するので、このときに正面でショットを撃って破壊するようにする。難しいことは何もないが、ボスが2次形態になってからショットを撃ちっぱなしにしていると、この砲台が出現してくる前にボスを倒してしまう可能性があるので注意が必要。そのため、砲台がピンク弾を撃ってくるまでは、ボスに余計なダメージを与えないようにしよう。



2次形態では、この攻撃がきてからショットを撃つようにしよう。

新キャラ＆新兵器、続々登場



METAL SLUG X™

変わっているのは隠し系が多い。通常の戦闘はごく一部にしか変化はない。
今回は２面を見ていこう。

担当：MVP

MISSION 2

かわいい新キャラ「ミイラ犬」は、なかなか嫌らしい奴だった。

前半戦は問題なし

前半戦は今まで通りで問題ない。隠し系も今まで配置が一緒なので安心。だが、遺跡内部に入る前の隠し捕虜は出し方がやや難しくなっているので注意したい。今まではショットガンで撃てば良かったが、今回は樽の左端から垂直ジャンプして手榴弾を使わないと出せない。ジャンプの頂点で投げていこう。

遺跡内部には、新キャラである「ミイラ犬」が登場する。こいつは前方にリング型のガスを出してくる。射程が長く、なおかつ従来のミイラのようにしゃがめばOKというわけではないので、出現即破壊を心がけよう。遅れた場合は距離を取りつつガスの隙間を見て、ジャンプで後ろに回り込むようにするといいだろう。



新キャラ「ミイラ犬」の煙はしゃがみで避けられない。逃げろ。

後半戦は跳ぶ前に注意

後半戦は特定のミイラの攻撃が虫のような飛行生物を出すものになっている。この虫はショットで倒せるが、動きが非常に嫌らしいので遠くから撃っていくのが望ましい。特定のミイラの出現場所を覚えてしまおう。

次に気になるのが再び新キャラで、ロープで吊られているミイラ。こいつは突然上から降りてくるのでびっくりする。しかもジャンプして足場を渡っていく場所に出てくるので引っかかりやすい。この場所に行ったらジャンプする前に一度止まってミイラをちゃんと倒していこう。

この２点さえ気を付ければ後半戦も今まで通りだが、一カ所だけ今までと違うので写真で確認しておいてほしい。

この場所は虫飛ばしミイラなので、速攻で片付けないと危険なのだ。



ここは速攻が要求される。遅れると虫だらけで参る。

この足場に移ったら、速攻でジャンプ手榴弾を投げて行こう。これは道中で火炎瓶にしていなければ1発、火炎瓶なら2発で倒していける。

1回のジャンプで確実に一体を倒して進んでいけばいいだろう。段差にいる虫ミイラのうちの手前のほうには、火炎放射器なら正面の壁に撃つと火が上に行くので倒すことができる。

隠し通路に行け!!

前作同様、この２面には隠し通路が有り、その奥には財宝がたんまりと眠っているのである。こりゃ、行くしか!!

今回は前回に比べてより多くの財宝がある。写真を見つつチェックしてみよう。

まずはランプ。しばらく待ってランプの精が出てから取れば高い点数が得られる。ランプから出る煙が、５回見えたらランプの場所にジャンプ。着地した瞬間にランプから精が出てくるので、あとはジャンプして回収するだけだ。

次は看板。コレを撃つとコインと吊りミイラが出現。ミイラの攻撃に注意しよう。



最後のほうのこの足場から右に向かってジャ～ンプ。



まずは１個目のランプ。煙を５回待ってジャンプしていこう。



次はこの標識を撃つべし。すると…、



中央のコインをジャンプして取ったら、すぐにしゃがもう。



最後はここ。上に向かって１０発撃ったら、隣の足場にジャンプ！



最初と同じように、５回煙を待ってから取りに行こう。

P.S.GAMEST Q&A G　Q：メタルスラッグ２で５面の最初のほうが抜けられません。有効な戦法を教えてください。／東京都　内藤高志君　A：とりあえずは画面を亀のようにゆっくりと進めていけば死なないと思うよ。ヘリが出てくるところは出現と同時に手榴弾を１～２発当てるといい感じ。（モブブ）

これが2面の得点アイテムと隠し捕虜だ!!





これが2面の隠しポイントだ!!
よく覚えとけ!!

帰ってきた メタスラXのひみつ

今回は1～2面のニューフェイスを紹介!!

コメント：メタルスラッグシリーズ企画担当・みいはあ氏

◎ビッグガン

メタルスラッグSV－001／Ⅱに装備された形状記憶合金を用いて銃の口径を変化させる技術を流用して、通常弾に加えて大口径の弾丸も発射可能になった。現在のところ、ヘヴィマシンガン、ロケットランチャー、ショットガン、フレイムショットのビッグガン用弾薬が開発されている。



新しいパワーアップガンのアイデアを考えていて、色々あった中に単純にタマが大きくなるのはどうか、というのがあり、採用しました。

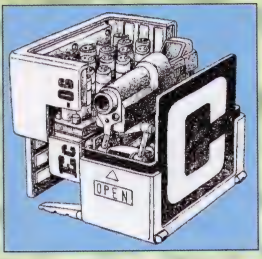
おおむね見た目の派手さで勝負していますが、タマが大きくなることによってあたり判定も大きくなるので、これだけでもかなりのパワーアップになるというわけです。

中でもショットガンがかなりの効果を上げており、定評ある大威力はそのままに、唯一の弱点であった射程の短さが解消され、ほとんど無敵のパワーアップとなっています。ぜひお試しください。

◎エネミーチェイサー

目を見張る高機動を誇るホーミングミサイル。

従来の熱感知方式と異なり、監視衛星から送られてくる座標情報をもとに、兵士単位で携行している火器管制システムで処理して目標を設定するため、その目標追尾能力は優秀なものとなっている。



ついに登場しました、誘導弾。「攻撃対象を狙って撃つ」快感が薄れるという欠点があるものの、画面自体は派手なものになるので今回採用しました。

入れるなら中途半端な能力だと面白くないので、度を超してサーチ性能の高いものにしてもらいました。

◎バンジーマミー
◎みのむしマミー



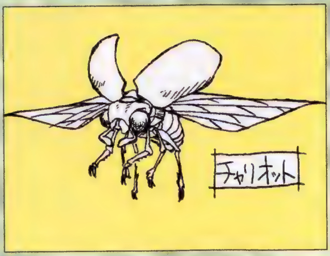
前作の時から、「遺跡の中を進んで行くんだから、何かお化け屋敷みたいなドキッとする要素がほしいよね」と話し合っていたんです。お化け屋敷でドキッとするといえば、こんにゃくとか濡れタオルが目の前に降ってくるアレですから、マミーも降らせよう…と。なんか書き出してみると我ながらすごく単純な感じがします。

お客さんに、「ふんふん、マミーに関しては以前のままか…」と思わせておいて、目の前にビヨーンと落としたらびっくりしてもらえるかなと思ったのですがどうでしょうか。

◎チャリオット

遺跡の番人、マミーの体に巣くう甲虫。暖かいものを生き物と判断して体当たりをしかけ、対象に接触すると破裂して猛毒の体液を浴びせかける。

自らの命と引き替えに対象を排除しようとするその行動は、宿主や母体を守ろうとしているのではないかといわれているが、はっきりしたことはわかっていない。



これもマミーの攻撃バリエーションを増やそうとしたものです。最初は、ただ無制限に飛んでいくマミーガスを吐かせようとしていたのですが、あまりにも当たり前なので何か意外性のあるものを吐かせたいなと思い、「遺跡といったらこがね虫だろ」という事で、甲虫にしました。

本当はプレイヤーのやられパターンの方も何とかしたかったのですが、大人の事情ってやつで…。

◎マミー犬

アジラビア文明では、犬というのは神から遣わされた生き物と考えられており、遺跡にも多数の犬が葬られている。マミー犬は生前、王族の寵愛を受けた犬がマミー処理を施されて葬られたもので、遺跡の侵入者に対して攻撃をしかけてくる。



マミー犬のアイデア自体は前作の終わり間際に思いついていたのですが、時すでに遅く追加できなかったものです。大きくなりながら飛んでくるマミーわっかガスに恐怖を感じた方も多いのではないでしょうか。

妙にかわいらしかったりするので、ワンちゃんをいじめるのは心苦しい方もいらっしゃるかと思いますが、太古の意志に操られているだけなので、ひと思いに安らかな眠りにつかせてあげてください。

ちなみに、わっかガスは、ショットガンでうち消すことができます。知っているとあわてることなく対処できると思います。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：最近私はアシュラブレードを探しているのだが、自分が住んでいる場所にはまったくみあたらない。本当にこのゲームは存在しているのだろうか?／東京都　P.N.エンペラー君　A：アシュブレはみんなの心の中にあるのです。(けそ)

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON DC PONY CANYON

-ORIGINAL SOUND TRAX-

VJ

／ジャレコ

予約特典:スーパーピクチャーCD

PCCB-00368　￥1,890(税込)

CD 99.4.21 ON SALE

音楽ゲームに映像という素材をプラスした、ヴィジュアル・サウンドゲーム「VJ」のサウンドトラックCD遂に登場!!



EARTHWIND&FIRE「FANTASY」、The Stylistics「Y.M.C.A」等洋楽4曲を含むオリジナル楽曲とゲーム完全版楽曲に加え、VJダンサー"マーカス"によるアレンジ曲(早くも2ND MIXの新曲として収録決定!!)と、プレアイドル"森脇まなみ"による「In my dreams」ロングバージョンも収録！　歌詞シート付

〈収録内容〉
[ARRANGE SECTION] YOU CAN DO IT　VOCAL・作詞・作曲:MARCUS McRAE/In my dreams　VOCAL:森脇 愛美　作曲:TKO　作詞:Y.HIROSE [ORIGINAL SECTION] VJ Theme(Opening)／Are you ready to get down?(Title)／FANTASY by EARTHWIND&FIRE／Y.M.C.A by The Stylistics／CAN'T GIVE YOU ANYTHING by VILLAGE PEOPLE／LET'S GROOVE by EARTHWIND&FIRE／See you later (Ending) [COMPLETE SECTION] Lay your napkin／monkey brain／Phychometry／Luxurious ghost／Micro slave/Low I.Q.／Micro slave／他　全47曲

CD 99.4.21 ON SALE



-ARRANGE SOUND TRAX-

餓狼伝説 -WILD AMBITION-

／SNK新世界楽曲雑技団

予約特典:スーパーピクチャーCD

PCCB-00371　￥2,940(税込)

オリジナルサウンドトラックスに続き、早くもアレンジ盤が登場!

なつかしのキャラから新キャラまでのテーマ曲を聴きごたえ十分、ボリュームたっぷりの全16曲を収録!オールカラーブックレット、新世界楽曲雑技団による各曲解説付

〈収録内容〉
Wild Ambition(オープニングデモ)／11th Street(テリー・ボガード)／Ribbon of the Night(アンディ・ボガード)／The River (ジョー・ヒガシ)／秘境の里 (不知火 舞)／The Long Pole(ビリー・カーン)／Black Rose(山崎 竜二)／Call from the Earth(ライデン)／男意気(坂田 冬次)／超楽天中華街(李 香緋)／Cosmic Itch(千堂 鶫)／ギースにしょうゆ~End of the First Nightmare~(ギース・ハワード)他　全16曲

〈CAST〉
麻宮アテナ(池澤春菜),柏崎理香(白倉麻子),クリハラマサト(小島朋子),椎拳崇・ピエロ(や乃えいじ),三宮(一条和矢),海藤(石井康嗣),高沖清乃(生駒治美),他　演出(千葉繁)

〈収録内容〉
[ストーリー1]
1.フェイズ1「覚醒の刻」,
2.フェイズ2「再会」,
3.フェイズ3「疑惑」,
4.フェイズ4「夢の終り、悪夢のはじまり」
[ストーリー2]
5.フェイズ2「柏崎理香の場合」,
6.フェイズ3「椎拳崇の場合」,
7.フェイズ4「悲しき護り人・マサト」
[おまけ]
8.「三宮レポート・アテナ観察記録」

-RADIO DRAMA-

ATHENA

~Awakening from the ordinary life~ドラマCD

／SNK・夢工房

PCCB-00370　￥2,940(税込)

予約特典:スーパーピクチャーCD

CD 99.4.28 ON SALE



SNKのサイキックアドベンチャー「ATHENA～Awakening from the ordinary life～」が、サントラCDに続き早くもドラマCDで登場!!覚醒する未知なる力。アテナが徐々にサイキックの力に覚醒し、様々なアクシデントに戸惑い、傷つきなながらも本当の自分を探す旅にでる…豪華ゲームオリジナル声優陣出演!!「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!　オールカラーブックレット付

「子安氷上のゲムドラナイト」好評放送中!!
日時:毎週日曜日 パーソナリティー:子安武人、氷上恭子
東京放送(TBS/東京/954kHz)　深夜24：30~25：00
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)　深夜25：00~25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)　深夜24：00~24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)　深夜24：40~25：10
ゲムドラナイト5月放送ラジオドラマは、「Girl Doll Toy」です。

Next Comming Soon!

CD 99.5.19 ON SALE
-ORIGINAL SOUND TRAX-
TGM ~テグランドマスター~
／アリカ
PCCB-00372　￥1,890(税込)

CD 99.5.19 ON SALE
-ORIGINAL SOUND TRAX-
猫侍
／ヒューマン
PCCB-00373　￥1,890(税込)

CD 99.5.19 ON SALE
-ARRANGE SOUND TRAX-
NEO・GEO DJ Station LIVE'99
／SNK新世界楽曲雑技団
CD2枚組　PCCB-00374　￥3,360(税込)

99.6.2 ON SALE
-Video&LD-
NEO・GEO DJ Station LIVE'99
／SNK新世界楽曲雑技団
PCVP-12619
PCLP-00703　各￥5,040(税込)

PONY CANYON SCITRON INTERNET URL:http://www.scitron.co.jp/label/ お求めはお近くのレコード店で。

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.260

5/15

MAY 15

表紙「武力～BURIKI ONE inTOKYO～」 イラスト/藤原ひさし

特別企画

一押し

攻略

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

▼掲載広告ご案内▲

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北裏 裕章 坂上 裕 馬野 雅和 濱田 真一 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 阿久根 幸夫 今村 孝行 ■ライター／ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 河本きらり屋 スー DS-1 善之字元帥 福田柵太郎 Mio ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 允久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株） （株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.16・覆面太郎君>

番組改編大敢行のこの季節、みんなやはり「パワーストーン」や「∀」かい？むーちゃんもデジタル彩色で動かしてみたら、けっこういけるかも？

▶今号のキーワード◀

[開幕]

ゲーメストの場合、「ゲームスタート直後に～」や「ゲーム発売直後」という意味として使われることが多い。格闘ゲームの場合は「ラウンドスタート直後」という意味として取り扱われることもある。そういえば、もうそろそろストIII3rdの発売時期。開幕に出遅れないよう、ゲーメストを毎号購入してね。

GAME INDEX（50音順）

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.260

発行 1999年5月15日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9321
印刷所 凸版印刷

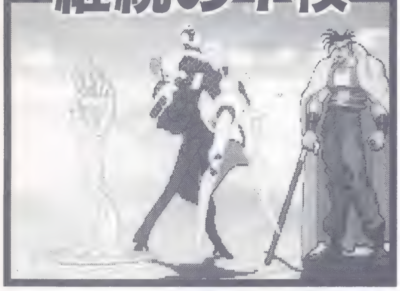
■お電話でのご質問はご遠慮下さい。
質問等はハガキもしくは封書ではみ出しコーナー宛にお願いします。

新声社Webページ：http://www.shinseisha.co.jp/

第5部終わっても本誌は続く

ジョジョの奇妙な冒険

継続の1枚



前号に引き続き、対キャラ攻略をじっくりやっていきたいと思う。

ついに原作の連載が……（涙）

ジョジョの奇妙なシステム ～ワンポイント集＋＋～

細かいネタが若干集まったので、ここで補完。ハガキで送ってくれた人、ありがとうございました。

担当：はまー

ミドラーのジャンプ⬇＋強攻撃キャンセル

まずは、石川県のP.N.「…以下略」君（これでいいのか?）の送ってくれたネタから。ミドラーの本体モード時の⬇＋強は、ヒットガードに関わらず跳ね返ってしまうため、イマイチ使い勝手が悪い。が、実は「着地の瞬間に必殺技でキャンセルすることが可能」なことが判明。⬇＋強自体の「のけぞり時間」は長いので、ハープーンショット（メガ含む）や⬇⬊➡＋Sを連続ヒットさせることもできる。

ただ、この「着地の瞬間」というのが1フレーム（60分の1秒）しかなく、このときには攻撃判定も消えているので、どんなに打点を下げようとも入力のチャンスはこの一瞬のみ（攻撃のヒットストップ中に入力することは不可能）。実戦で信用するのはさすがに避けたほうがいいかも…。



この瞬間に必殺技の入力が完了していれば、

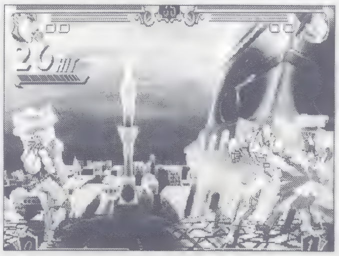


めでたく連続技に。しかし、「見られたらラッキー」レベル!?

ディオの高威力タンデム

次に多数の方から寄せられた、ディオのタンデムについて。ディオの『ムダムダ』は承太郎の『オラオラ』と違い、タンデムでも弱か中で出せば相手をダウンさせない。1回の入力で6ヒットするので、段数重視のタンデムとしては最適といえる。いちいちタイミングを合わせると時間をソンしてしまうので、発動したら「レバーぐるぐる＋中ボタン連打」で入力。中攻撃や『ムダァ!』が出てしまっても相手はダウンしないので、これでもOKだ。

また、このタンデムを『時よ止まれッ!』中に使うテもある。前々号の訂正も兼ねて説明すると（ゴメンナサイ）、ディオの「本体モードでスタンドが分離している間の挑発」は、スタンドが戻ってくるまでずっと挑発し続けるようになっている。これを使えば、タンデムの終了まで時を止め続けることが可能になるので、ゲージ残量が少なくても大ダメージを与えることが可能だ。



こんな感じで、攻撃はすべてスタンド任せ。



慣れれば、たった3ゲージでも全体力の半分近いダメージを奪うことができるぞ。

受け身キャンセル

以前「受け身は打撃に対して無敵」ということを書いたが、実はこの「受け身の隙」を必殺技でキャンセルできる。空中受け身では空中必殺技、地上受け身では地上必殺技でしかキャンセルできないが、相手の追撃に対する切り返しには役立つはずだ。

ただし、ジョセフ・ミドラー・イギー・チャカの地上受け身に関しては、モーションの途中で空中に浮いてしまうため、受け身直後に必殺技を出すためには工夫が必要。例えば⬇⬊➡＋弱の技を出したいときは、⬇⬊➡＋弱＋中で受け身をとり、すぐに弱ボタンだけを離す、という入力が必要になる。



入力を工夫すれば、受け身直後に結界を張りつつ逃げられる。

ラウンド開始時の先行入力

2ラウンド目以降では試合開始前に自由に動くことができるが、このときに攻撃ボタンを押しっぱなしにしておくと、試合開始と同時にその技を出すことができる。Sを使った技はできないが、ボタン2つ押しっぱなしにしてレバーを心持ち早めに入れておけば、無敵のスーパーコンボを出すことも可能。技の発生が遅くて開幕後手に回ってしまいやすいキャラは活用しよう。

高くいくか低くいくか

対キャラ特集⑧ 若ジョセフ



微妙に距離を取りつつ、端に追い詰められないように！

担当：はまー

暴れ重要！

若ジョセフの機動力は基本的にジョセフと同じで、ダッシュの使い勝手が悪く「横押し」は苦手。しかし、中ジャンプ中攻撃→ジャンプSのコンビネーションが非常に強力で、これだけでガリガリ押されてアッという間に画面端、ということも珍しくない。

さらにこの連携は、背の高い相手に対して昇りジャンプ中が中段（しゃがみガード崩し）になり、そのまま下りS→地上技までが連続ヒットしてしまう。Sの削りはスタンドモードにすることで回避できるが、総じて座高が高くなってしまい、今度はしゃがみ弱（下段）と昇りジャンプ中の二択がキツい。

このジャンプラッシュに対抗する手段としては、

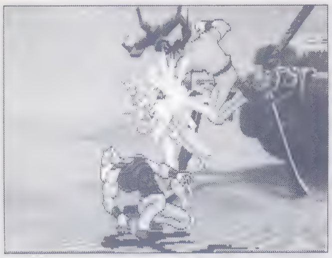
●攻撃位置の高い技での牽制を増やす
●こちらもジャンプして上から潰す
●対空技で迎撃

などが考えられる。

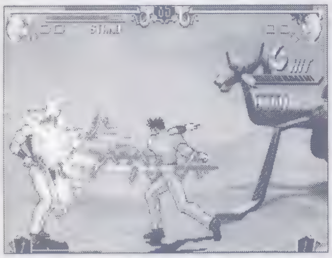
攻撃位置の高い技は、キャラの背丈にもよるが、ほとんどの場合ただの立ち攻撃で十分。空キャンセル必殺技で暴れるのも悪くない。偶然なることも多いが、昇りジャンプ中と下りSの間に割り込むこともできる。

空中戦を挑むときは、ノーマルジャンプを使うのがポイント。また、へたに空中ガードしてしまうと、下りSまで連続でガードさせられたうえに地上技（立ち中など）の空中ヒットまでほぼ確定なので、慎重になりすぎないように。

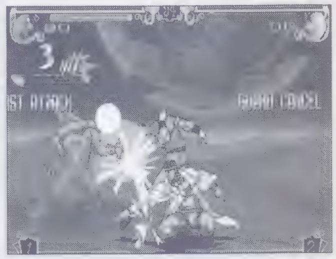
対空技の有効度はキャラ差が大きく出るところだが、承太郎・アヴドゥルのしゃがみ強クラスでも、かなり早めに置いておかないと潰されることがある。もともと中ジャンプに安定して反応できるかどうかも微妙なところなので、相手の「やる気」を観察して先読みぎみに出したほうがいいだろう。



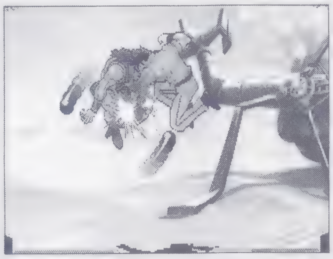
昇りジャンプ中をくらってしまうと、



下りS→立ち中→カッターまで入ってしまう。痛い！



対空タンデムもオススメ。しゃがみ弱が低いキャラはこれがベストか？



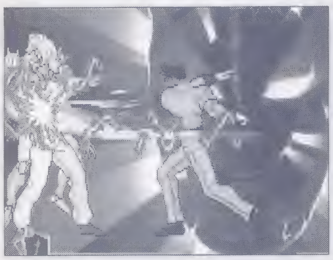
空中ガード後は手が出せないので、



ここまで確定。受け身を忘れると、キャンセル必殺技までもらってしまうぞ。

スタンド邪魔!?

ジャンプでのラッシュ以外では、端に追い詰められてからの『波紋カッター』連打もうっとうしい。ジョセフに比べて連射力と威力に優れ、飛び道具扱いなのでアドバンシングガードでは間合いを離せない。ガードキャンセルの射程が長いか、もしくはしゃがんでいれば『波紋カッター』に当たらないキャラであれば問題ないが、それ以外のキャラはノーマルジャンプか回り込みを使うことになる。しかし、うかつなジャンプ攻撃はガードキャンセルの的だし、回り込みを投げられると、投げ抜けに成功しても画面端からは脱出できない。特にスタンドモードのときは、スタンドクラッシュを起こす前にゲージを使った回避行動を考えてもいいだろう。



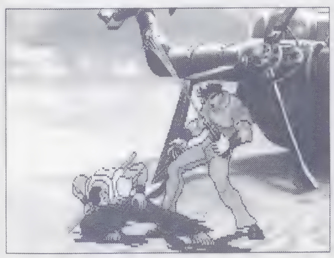
波紋カッター連打は、すぐにスタンドクラッシュしてしまう。

上を封じたら下から攻める

こちらが攻めているときに警戒したいのが、攻撃発生が異様に早いガードキャンセル。スタンドを単独で突っ込ませても、スタンドに直接反撃されてしまう。ガードキャンセル対策には連携の密度を上げるのが基本だが、こと若ジョセフ戦に限っては「姿勢の低い技」を多用することに重点を絞るといいだろう。攻撃位置が高いので、ガードキャンセルに成功してもスカってしまうからだ。同様の方針として、リーチの長い技で中距離からチクチク固めるのも有効。

ちなみに、ジョセフの『師の教え』にあたる『忘れぬ想い』は、攻撃発生こそ早いものの、入力直後から無敵にはならない。迂闊なジャンプはさすがに引っかかってしまうが、ラッシュの強力なキャラは反撃を恐れずにガンガン攻めたてたほうがいいだろう。

若ジョセフの主力技は総じて攻撃位置が高いので、相手キャラの座高によって有利不利が極端に表れやすい。スタンドゲージもなく、ゲーム的側面から見ても「ゲストキャラ」という印象を受ける。高い技と低い技を使い分けるバランスが見えてくれば、けっこうあっさりと勝てることも多いはずだ。



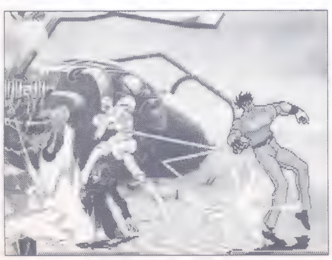
しゃがみ弱の低いキャラは、それだけでかなりやりやすいはず。

飛び道具について

若ジョセフには、『アイアンボーガン』と『クラッカーブーメラン』という2つの飛び道具がある。どちらも変則的な性質を持っていて、強ボーガンは画面奥を回って、ブーメランは画面端に停滞した後に、再び背後から飛んでくるようになっている。

一見やっかいだが、これの対処は意外と簡単。まず、座高の低いキャラはしゃがんでいれば当たらない。ここからしゃがみ技を出せば、発射後の隙も狙えるだろう。

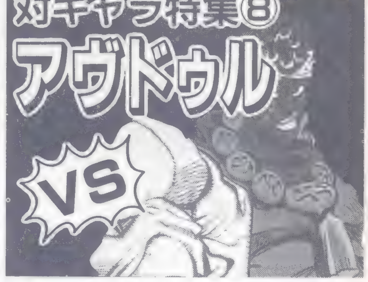
また、実際に後ろからの攻撃がくるのはかなり遅く、その間に何でもいいから攻撃をヒットさせせれば、発射された飛び道具はすべて無効化できる。きちんと受け身などを取っていれば、起き上がりに仕込まれるほどの隙を与えることはないはずだ。弱or中『アイアンボーガン』は、発射される前に潰してしまおう。



本体モードでかわし、S+攻撃でリーチの長い技を出そう。

キーワードは「撹乱」だ！

対キャラ特集⑧ アヴドゥル



待ちモードが非常に強力なアヴドゥルだが、相手も人間。巧みに撹乱すれば付け入る隙はあるはずだ。

担当：善之字元帥

待ちモードに死角なし？

　アヴドゥルといえば、対空・対地のどちらにも使える万能兵器「スタンドモード時しゃがみ強」を使った待ち戦法が強烈である。このしゃがみ強、攻撃判定の強さは言うに及ばず、あまつさえ前進しながら攻撃する属性も持っているため、アヴドゥルはこの攻撃を出しつつ待っているだけでじりじりと相手を追い込んでいくことができるのだ。

　この待ちモードに対しては、しゃがみ強に打ち勝てる技を探しても無駄なので、やや搦め手から崩していくことになる。順に紹介しよう。

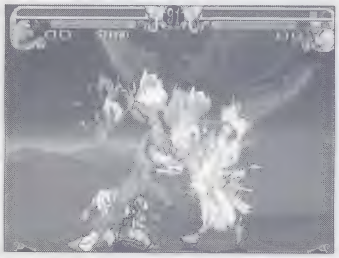
①スタンドゲージを削る

　しゃがみ強がいくら強いといっても、それはあくまでスタンドモード時のみ。飛び道具などでスタンドゲージを削ってやれば、スタンドクラッシュを恐れたアヴドゥルは必ずスタンド解除するはずなので、防御の弱い本体モード時を狙って攻め込もう。

②回り込みを活用

　こちらの技をしゃがみ強に潰されてしまうのは、アヴドゥルとの距離がある程度遠く、落ち着いて対処されてしまうためである。そこで、本体モードの回り込みで密着し、しゃがみ強にガードキャンセルや投げを狙ってみよう。密着戦では、アヴドゥル側も冷静に対処することが難しくなるので、つけ込むチャンスが発生するはずだ。

　どちらの手から崩すにしても、結局はいったん混戦に持ち込み、もつれた状態からダメージを与えることが重要になる。そして、もしも体力面で優位に立ったら、それ以上無理に攻めず、なるべくアヴドゥル側に攻めさせる展開にすること。アヴドゥルには、待たれるよりも攻めさせたほうが楽になるはずだ。


超強力・スタンドモードしゃがみ強。正面から潰そうとしてもダメ。

攻めモードをしのぐ

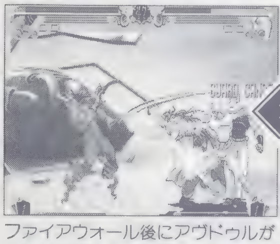
　体力でリードされたアヴドゥルは、本体モードにして崩しにくるが、このとき以下の攻撃パターンに注意しよう。

①ファイアウォールの攻め

　本体モードの通常技をキャンセルしてファイアウォールをガードさせ、相手がこれをガードしている間にまた接近して…というサイクルを繰り返す攻撃パターン。ファイアウォールのスタンドゲージ削り値が高いため、放っておくとあっという間にスタンドクラッシュしてしまう。

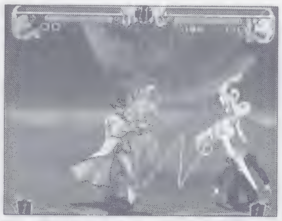
　この攻撃パターンの弱点は、ファイアウォールを出した後、しばらくスタンドが消えずに残っていること。アヴドゥル側にしてみればスタンドが消えるまでの間、通常技をガードさせて「しのいでいる」にすぎないので、アヴドゥル本体の攻撃にガードキャンセルをかけて（ファイアウォールにかけてはダメ）切り返そう。


ファイアウォールにガードキャンセルをかけても潰されてしまうので…、


ファイアウォール後にアヴドゥルが出してくる通常技を狙ってみよう。

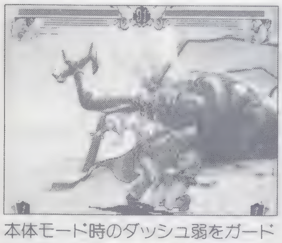
②炎の探知機を使った攻め

　ボタンを押している間、相手をひたすら追い続ける炎の探知機は、爆破のタイミングを任意に変えることができる飛び道具。ダッシュ攻撃をキャンセルしてこの技を置き、ジャンプして相手の対空兵器を誘って爆破からの連続技…という連携は、炎の探知機を置かれてからでは付け入る隙がない。そこで、アヴドゥルが通常技をキャンセルして炎の探知機を置く前にリーチのある技で割り込んでしまおう。


炎の探知機に対しては、通常技キャンセルで出してきたところを潰す。

③ダッシュ弱からの攻め

　アヴドゥルの本体モード時ダッシュ弱はヒットすると空中コンボが狙えるため、多用される技の1つである。この技はほとんど隙がないため、ガードしても不利な状況が続くものと考えている人が多いようだが、実はこれが大きな間違い。アヴドゥル側は「ヒットしたら空中コンボを狙う」ことばかり考えているので、ガードしたら投げがほぼ反撃技として確定するのだ（もちろん抜けられることもあるが）。


本体モード時のダッシュ弱をガードしたら、投げで反撃するのが手堅い。

一発逆転にご用心！

　本体モード時のアヴドゥルの攻めパターンで注意するのは上記3パターンだが、それとは別にスタンドモード時の「待ちモード」からの攻撃にも注意したいものがある。

①ダッシュ中からタンデム

　アヴドゥルのダッシュ中攻撃は2段技になっており、ヒットを確認してからタンデムにつなぐことができる。しゃがんで待っているフリをしつつ隙をみてこの技を狙っているアヴドゥルは多いので、中間距離では警戒しておくこと。

②ナパームボム

　前方に長い攻撃判定が出現するナパームボムは、アヴドゥルがピンチのときに仕切り直しを意図して出す技だが、この技は中～近距離で出されるとガード不能になることがある。極力ガードせずに回り込みで避けるようにしたい。


スタンドモードのダッシュ中には要注意。くらうとタンデムまで確定だ。

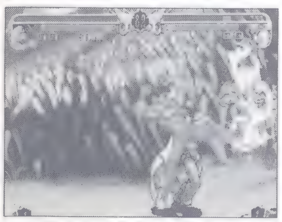

中～近距離から出されたナパームボムはガード不能になることもある。

その他全体的なこと

　最後に、アヴドゥル戦を通して意識しておきたいポイントについて挙げておこう。

●受け身は必ず前方向へ！

　もしも空中でアヴドゥルの攻撃を受けてしまったら、後ろ方向へ受け身を取るのはご法度。間合いを詰められて、再びしゃがみ強で追撃を受けてしまうのだ。


アヴドゥルに浮かされたとき、後ろ方向へ受け身を取ってしまうと…、

●残り時間に注意！

　アヴドゥル戦はお互いに待ち合いになり、判定に持ち込まれることが多い。残時間を常にチェックしておかないと、あと少しというところで判定負けになりかねないぞ。

●ハンパな距離で闘わない

　アブドゥルと闘うときには、中～近間距離でうろうろするのがいちばん危険（一発逆転技をくらいやすい）なので、思い切って離れるか密着するか割り切ったほうがいいだろう。


再び追撃の危険がある。投げ・しゃがみ強の後は特に注意すること。

ストーリー的にもクラッシュしておきたい…

対キャラ特集⑩ ディオ



圧倒的な強さを誇る……というわけではないが、いやらしさ漂うディオの攻撃をここでクラッシュしよう。

担当：GYU（これが最後）

攻撃力こそ低いものの、圧倒的なラッシュで攻め込んでくるディオの攻撃は、意外と侮れないものがある。ここでは対ディオ戦に必要不可欠な心得を紹介していこう。

まずはスタンドクラッシュを警戒しよう

とにかく手数が多いことがディオの攻撃の特徴だが、多段技の「ムダムダッー」には特に注意したい。

というのも、スタンドモードのときにこの攻撃をガードしてしまうと、一気にスタンドクラッシュまでもっていかれる危険性が高いからだ。

そこで対ディオ戦での最重要事項としておさえておきたいのが、「アドヴァンシングガードを多用しよう！」ということである。ごく単純なことだが、これだけでスタンドゲージの減少を大幅に抑えられるので、積極的に使っていきたいものだ。


「ムダムダッー」はスタンドゲージを削る能力が高いので…、


アドヴァンシングガードを使ってスタンドクラッシュを防ごう。

連携の割り込みポイント

ディオのラッシュは、ダッシュ大攻撃を起点にした連携と、近距離での「ムダムダッ！」を起点にした連携から始まるようになっている。ディオの攻撃を抑え込むには、それぞれの連携に割り込んでいくことが重要だ。

まず、ディオが〝ダッシュ大攻撃→「ムダッ！」→ダッシュ大攻撃〟という連携で攻めてきた場合は、「ムダッ！」をガードしたところでガードキャンセル技を使って割り込んでいくのがベストだ。アドヴァンシングガードで手堅くいくのもいいが、ガードキャンセル技が強いキャラなら、きっちりダメージを稼ごう。


ダッシュ大攻撃→「ムダッ！」→ダッシュ大攻撃に対しては…、



「ムダッ！」をガードした時点でガードキャンセルしよう。

後者の「ムダムダッー」をガードした場合は、基本どおりアドヴァンシングガードで間合いを引き離す。そして、「ムダムダッー」が消滅するまでアドヴァンシングガードで耐えてもいいが、ジョセフの「師の教え」のような無敵必殺技を持ってるなら、すかさずそれで割り込んでいこう。

本体モードの「ムダムダッー」はかなり長い時間スタンドが残る攻撃なので、余裕を持って割り込めるはず。最もおいしい割り込みポイントなので、見逃さないようにしよう。


「ムダムダッー」をアドヴァンシングガードではじき返したあとは…

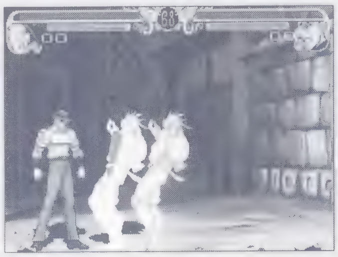

無敵必殺技で割り込むチャンス。逃さずダメージを与えろ！

テレポートには投げで対処

本体モード時のディオは、相手のスキを突く手段として、テレポート技の「ザ・ワールド」を多用してくるはずだ。

しかし、ディオがテレポートしてきたところに打撃技を重ねるのははっきりいってナンセンスだ。なぜなら、この「ザ・ワールド」はテレポート状態からそのままガードポーズに移れるので、打撃技を重ねても理論上は、まったく意味がないからだ。

そこで、対抗策として使っていきたいのが投げである。テレポートは出現した瞬間からすぐにガードポーズが取れるようになっているが、この瞬間には投げ判定も存在するので、そこを逃さず狙っていこう。一応、ディオ側も投げ抜けすることができるが、100%抜けられるわけでもないし、抜けられても仕切り直しになるだけなので、リスクはまったくないはずだ。


なにげにうざったいディオのテレポート。目の前に出現した場合は…、


打撃技ではなく投げ技で対抗しよう。

ガードキャンセルには反撃を決めよう

ディオがガードキャンセル技を繰り出してきた場合は、ずばり大チャンスだ！

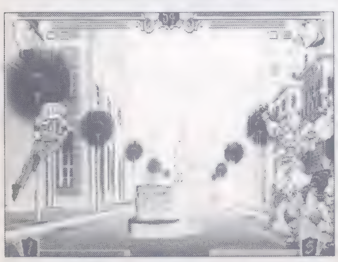
なぜならディオのガードキャンセルはスキが非常に大きく、仮にヒットしても反撃が決まることも多いからである。

もちろん、ディオ側もその欠点をわかっているので安易にガードキャンセルしてこないはずだが、テレポート後などに偶発的に発生してしまうことも多いので、チャンスがあれば出の早い技できっちりお釣りを入れるようにしよう。

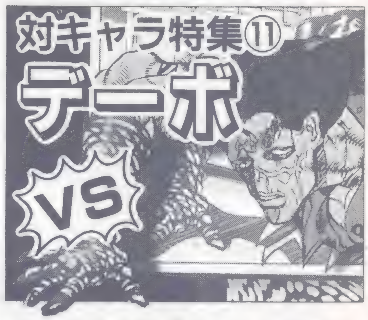

ディオのガードキャンセルは、くらっても出の早い技で反撃できるぞ。

「時よ止まれッ！」はジャンプで回避

時間を停止させてしまう超必殺技「時よ止まれッ！」。この超必殺技は発生がとにかく遅いので、予備モーションを見てからでも容易につぶしにかかれるが、万が一間に合いそうにないようならば、時が止まる直前にジャンプしてしまおう。ジャンプした状態で時が止まってしまえば、大ダメージをくらう危険性をかなり抑えられるぞ。


「時よ止まれッ！」を潰せそうにない場合はジャンプでダメージを減らそう。

的確な対処法を心掛けろ



デーボの攻勢ポイントは限られている。1つ1つ確実に対処できれば怖い相手じゃない。

担当：若人
協力：悪の組織代表デッドボム仮面

デーボ戦のポイントは3つ

まず最初に知っておきたいことは、デーボの攻勢ポイント。これには大きく分けて3つあり、1つは挟み撃ち時の攻撃。次に、ガードキャンセルや➡＋中のタックルで浮かされたあとの攻勢。そして、スタンドモード時の、攻めとは言い難い攻めだ。

これら3つの攻撃ポイントは、1つ1つ状況が異なるものなので、その場その場でしっかりと対処できるようになれば、デーボ戦が楽になることは間違いない。

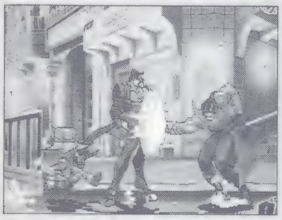
まずは挟み撃ち攻撃への対処法から解説していこう。


デーボの攻勢ポイントは限定される。1つ1つ確実に対処だ。

挟み撃ちはアドバンシング

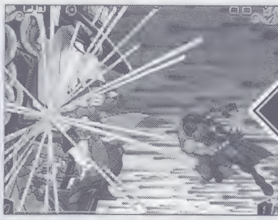
結論から言ってしまうと、挟み撃ちにされないことが一番の対処法。寝ているスタンドの位置に注意を払って闘っていけば、挟み撃ちにされる回数も減るはず。とはいっても、相手の腕が高ければ高いほど知らないうちに挟み撃ちにされていることが多い。

挟み撃ちにしたときデーボが狙っているのは、当然連続技。例えガードしていたとしても、ホッピングハンターとしゃがみ弱による同時攻撃でガードを崩しにくるだろう。ここで焦ってガードキャンセルをかけてしまうと、デーボの変則的な連携によってつぶされてしまうので注意。アドバンシングガードで確実に対処していくのがベストだ。


挟み撃ち攻撃はとにかくアドバンシングガードで返すのをオススメする。

本体との間合いを離し、スタンドが背後から攻撃してくるとき、一瞬でも動ける隙があったら無防備の本体へタンデムやスーパーコンボで反撃を試みる。回り込みで避けられる可能性はあるが、狙う価値は十分にあるぞ。

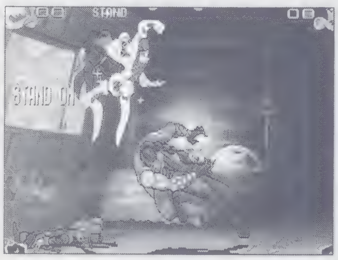

アドバンシングガードで硬直を減らし、一瞬でも動ける隙があるなら…、


無防備の本体目がけて、突進系のスーパーコンボを狙ってみよう。

タックルつぶしの技を知る

デーボにとって挟み撃ち攻撃の次にダメージ源となるのがガードキャンセル、または➡＋中で浮かせたあとの攻撃。

ここで知っておきたいことは画面端付近で浮かされた場合への対処法だ。➡＋中は空中にいるキャラの下に潜ると、強力な対空技へと変化する。これは受け身の有無やタイミング、方向で対処していくのが基本だが、読み間違えれば浮かされ続けるハメにあうので、右下の表の対タックル技でつぶしていこう。なお、チャカは適した対抗技がない。前述の基本となる選択肢で対処していくしかないだろう。



受け身後、状況に応じてスタンドのON/OFFを切り換える。

キャラクター別　タックル対抗技一覧表

ミドラー	本体モード J中攻撃				
アレッシー	本体モード J弱攻撃	花京院	スタンドモード J中攻撃	承太郎	本体モード J中攻撃
ディオ	スタンドモード『チェックメイトだッ!』	イギー	本体モード J強攻撃	ジョセフ	スタンドモード J弱攻撃
影ディオ	J攻撃で滞空時間を変化	デーボ	本体モード J強攻撃	アヴドゥル	本体モード J中攻撃
若ジョセフ	J弱攻撃	チャカ	———	ポルナレフ	スタンドモード J弱攻撃

小さいが大きな壁スタンドモード

デーボがスタンドモードにしてくる状況は、遠隔操作の基本ともいえる、本体の安全が確保できている状態。つまり、お互いが画面端に分かれていて、スタンドがその間に入る状況となる。



この状況でスタンドモードに切り換えて待ち構えられると厄介。

このときデーボ側としては無理に攻めていけないというのが本音。その理由は、下手に動いて本体を狙われたら困るからだ。しかし、デーボのスタンドモード時のディフェンス力はかなりのもの。跳び込もうとすればしゃがみ強攻撃で落とされ、回り込みで本体のほうへ向かおうとすれば投げられてしまう。また、ガードキャンセルが高性能なため、攻撃を仕掛けたとしても、ほぼ確実に返されるだろう。

ここは我慢のしどころといえる。2段ジャンプや、または3段ジャンプを特殊能力として持っているキャラクターは、それを駆使して本体のほうへ乗り込む。ワープ系（イギーのサンドマジックなど）の必殺技を持っているキャラは、それで本体のほうへ移動していくのが得策となる。

本体は必ず一発で仕留めろ!!

無事本体のほうへ向かうことができたなら、無防備のデーボ本体に強力な連続技を叩き込みたいところ。だが、ここは一撃でスタンドクラッシュを狙わなければならない。それは、デーボ側にくらいタンデムなどの窮地の策が残されているからだ。

1発でスタンドクラッシュさせるには、スタンド絡みの攻撃をくらわせる必要がある。スタンドモード時の攻撃はもちろん、本体モードでスタンドが出現する通常技でもいい。



無防備の本体を狙うチャンスがきても欲張らず、1発クラッシュを狙え!

しかし、デーボ側には本体を狙われる前にスタンドモードの解除。そして、タンデムによるフォローといった、さらにディフェンス力の強さを見せ付ける選択肢もある。

前述の状況とスタンドモードの解除に対しては投げてしまうのが最良の対抗策。例え投げ抜けされたとしても、有利な状況に立てるぞ。後者のタンデムフォローに関しては読みで回避するしかなく、あえて誘ってみるのも1つの手段。ここは目に見えない牽制の火花が散らされている。

最後にまとめとして、ポジショニングの話を踏まえつつ、デーボ戦の全体的な流れを解説していくことにしよう。

状況はいろいろ

基本的な流れは左の連続写真の通り。

①はラウンド開始直後、デーボ側の最も手堅い選択肢。スタンドモードで人形を前に出し、挟み撃ちへの布石を置く。そして、スタンドモードのON/OFFを利用して、じりじりと攻め寄ってくる。

ここで狙っていくべきことは本体への攻撃。または、スタンドへの牽制だ。しかし、デーボのスタンドモードは、前述の通りディフェンス力が高く、そうそう本体のほうへは向かえないので、最良の選択は後者になる。ディフェンスの要となるガードキャンセルに注意を払い、単発でデーボのスタンドゲージを減らす。まずはスタンドを沈めていくといいのだ。ただし、体力負けして残り時間も少ないならば、攻めにいかないことにはどうしようもない。

②～③では、本体のほうへ向かうことができたなら、前述の窮地の策に注意し、一気に攻勢に転じたいところ。

②の写真の状況は間合いの近い挟み撃ちの状況なのでデーボにとって好都合なもの。③の状況へ素早く移行していこう。ここで、デーボがスタンドモードのままなら、一発クラッシュ、もしくは投げを狙い、本体モードに戻しているならば、いつも通りの攻撃へ移る。

デーボはほとんどが本体モードなので、削りに対する耐性がない。そのため、例えガードしていても、ラッシュをかけて、ガードの上から体力を削っていける。ここで体力差をつけておき、その後の闘いに余裕を作っておきたいところだ。ただし、本体モードのガードキャンセルもなかなか強力なので、それには十分注意すること。浮かされることによって、デーボに主導権を握られてしまうぞ。

さて、③のような状況でデーボはどうするのか？本体だけで闘っていくのは厳しいので、スタンドをこちらに近づかせてくるだろう。そのときの手段として代表的なのはタンデム。無敵時間を利用して、スタンドを呼ぶことができるため、効率がいいわけだ。このとき、その場にいると密着の挟み撃ちの状況へ持ち込まれてしまう。ここで無理に攻めて挟み撃ち時の連続技をくらうのだけは絶対に避けたいので、バックジャンプで一時脱出し、仕切り直しへと状況を変えていく。

仕切り直しにしたあとは、再度①の状況へ戻り、スタンドとの闘いになる。

なお、補足として2段ジャンプを持っているキャラクターなら、④のバックジャンプをフェイントとしてスタンドを誘い、前方に軌道変化させるといったことも可能だぞ。



①ラウンド開始時。デーボの最も手堅い選択肢。スタンドモードで攻めてくる状況だ。

②本体を攻撃するために、自ら挟み撃ちの領域へ。本体を押し、スタンドとの距離を離せ。

③するとデーボは、近距離挟み撃ちの状況にするため、スタンドをこちらに動かしてくる。

④そこをバックジャンプで逃げ、仕切り直しにする。そして、①の写真の状況に戻る。

まとめ

以上のようなポジショニングの切り換えを何度か繰り返して勝負がつく、というのがデーボ戦の大まかな流れだ。

この記事で知ってほしいことはポジショニングの重要性と、引き際の重要性の2つ。デーボ戦に限ったことではないが、慎重に闘っていくことが勝敗のカギを握るということだ。また、この記事が、状況によって効率のいい選択肢を探し出せる手引きとして役立てば幸いだ。

他キャラからみる対デーボ戦についてのコメント

チャカ

最初に注意をしなくてはならないのが、こちら側が攻めている最中に、本体とスタンドの間に挟まれないこと。が、理想的な闘い方で、実際にはそう上手くいくわけでもない。また、デーボ側の攻撃のとき、相手が上級者であれば、必然と挟まれてしまう状況になってしまう。まずは、挟まれた状況から、どう対処していかなくてはならないかを考えてみよう。

①最初の1発目にガードキャンセル（以下GC）をする

これは、デーボ側が必殺技でキャンセルをかける前に潰してしまうやり方なのだが、相手の1発目の攻撃に対してGCをかけるのはかなり困難なのであまりオススメできない。

②本体攻撃をアドバンシングガード（以下AG）で弾く

一番安全でなおかつ簡単なのがこのやりかた。だが、相手の攻撃をAGで弾いても、すぐに攻撃に転じることができない。デーボの本体攻撃に対してAGをかけても、ここで相手が必殺技にキャンセルをかけてしまうと、チャカ側は動けなくなってしまう。

このときに動いてしまうと、後ろからスタンド攻撃をくらってしまうため、すぐ攻撃を仕かけることができないのだ。

でも、ゲージがあれば話は別で、強引に超必殺技で割り込むことができるぞ。しかも、スタンド攻撃をしているためにガードすることができないので狙ってみる価値はある。これによって、デーボに挟まれてしまっても、どちらかの行動で対処することができるのだ。

アヴドゥル

アヴドゥルの場合、デーボ戦で最も気をつけなければならないのは、自分から決して攻めないこと（要するに待ち。嫌いという人にはおススめできないが）。

ところが、デーボのほうから攻めてくるのを待つといっても、こちらが体力勝ちしていなければデーボも攻めてくるわけがない。そこで、まずはナパームボムでデーボの体力を削っていこう。デーボは本体への削りダメージを防ぐ手段がないので、ナパームボム1回でかなり体力を削ることができるはずだ（ただし、デーボのスタンドが近い位置に置いてあるときには、ナパームボムを見てからバレルロールクラッシャーで割り込まれる可能性があるので注意）。

首尾良く体力勝ちすることができたら、距離を離してスタンドモードのしゃがみ強を出しながら待つ。デーボ側としては、エボニーデビルをアヴドゥルのふところに潜り込ませるしか逆転手段がないので、近寄るところを返り討ちにしてやろう。

もしふところに潜り込まれた場合には、エボニーデビルを跳び越えて、いったん挟まれる形になるしかないが、基本的に挟まれた状況は不利なことを忘れずに！



デーボ戦ではナパームボムが最高の武器。遠慮せずにブチ込め！

花京院

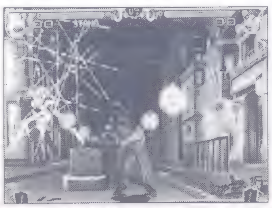
デーボ戦では、スタンドモードが基本。エメラルドスプラッシュ・立ち中・しゃがみ強といった射程の長い攻撃で相手の位置どりを妨害しつつ体力を削り、結界をバラまいていこう。結界→インディーズアームの連続技が、通常の立ち回りでは最大の狙い目だ。

また、デーボはスタンドの性質上、ダウンを奪える機会が多い。起き上がりには、ジャンプ⬇＋強としゃがみ弱からのスタンドコンボで、確実に二択ラッシュをかけていこう。

逆にデーボに攻められた場合、まとまったダメージをくらう可能性のある状況は2つ。挟み打ちで連続技をくらうか、空中でお手玉されるか、だ。

挟み打ちに対しては、結局のところ確固たる対処法はない。スタンドモードでのアドバンシングガード連打は弱攻撃に化けることがあり危険なので、じっくり相手を見つつガードキャンセルに賭けよう。

お手玉に関しては、空中結界・空中ダッシュ・ジャンプ⬇＋攻撃を使い分けることでほぼ回避できるので、あまり深刻ではない。



結界→バックダッシュ→⬇＋強→結界→…という感じで、ゆっくり着地。

ちなみに、投げを決めたあとは空中発動のバレルロールクラッシャーで簡単確実に反撃されてしまう。スタンドモードの削り&二択に徹しよう。



密度高め！餓狼伝説 WILD AMBITION

TM

対戦のお供に キャラの戦力比較

戦力的に恵まれているキャラは冒険が多くなり、逆だと堅実になりやすい。プレイヤーによる補正って面白いよね。

担当:餓狼攻略チーム
文責:珈琲ふりーく

割り切って遊ぶことも、
こだわって遊ぶこともできる。
その両方を追っかけると
とても楽しい。

このゲームはキャラごとにできることとできないことがはっきりしている傾向にある。無敵技があるキャラと無いキャラ、強力な投げを持つキャラと持たないキャラ等々。かなりデジタルな性能比較ができそうな気にさせられる。

一方で実際の対戦では、それらは勝率に必ずしも一致していない感がある。

面白そうなので、レーダーチャートをつくって性能差を整理してみた。

各項目について

各項目の評価値は例によって、ある種の客観性より実際にプレイしたときの感覚を重視している。

●崩し

コンビネーションからの2択に代表される、相手のガードを崩す能力。単発のしゃがみガード不可技や、めくり攻撃、そしてガードデストロイドの狙いやすさといったものも、ここに含まれている。

もちろん単なる崩しやすさだけでなく、成功したときの見返り、すなわちダメージの大きさも含まれている。

●隙の少なさ

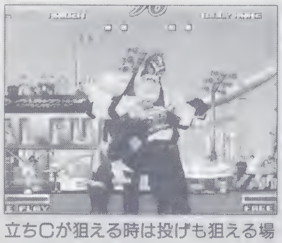
よく使う技の隙の少なさ。とくに連携の締めとなる必殺技の隙の少なさ。ただし単体で強力なコンビネーションがあるものはそれも含まれる。安定度といってもよいだろう。

●投げ

入力した瞬間に相手を投げることができる投げに対する評価。超必殺技の投げやオーバードライブパワーの投げを持っていると評価が高くなる。逆に通常投げしかもっていないものは低い評価になる。投げの種類が少ないと投げ抜けされやすくなるので、それも評価に含まれている。

●連続技

立ちCクラスの技から狙える連続技に対する評価。無敵技などをガードしてからの反撃を想定しており、ダメージを重視している。跳び込みからの連続技の評価もここに入れている。通常時、ゲージ赤点滅時、ゲージMAX時のそれぞれの場合を考慮してある。



立ちCが狙える時は投げも狙える場合が多いので投げもチェック。

●割り込み

無敵技に代表される、相手の連携に割り込む能力。近間で、基本的にヒットすることを前提にしてある。立ちAなど無敵ではないが発生の早い技や、立ち技をすかせる技による割り込みも含む。それらの技から連続技が入るものは、それも考慮に入れてある。

●牽制

相手の動きを止めることができる能力。「割り込み」とくらべ間合いが遠く、ガードされることを前提にしてある。そこからの連続技も含む。



牽制は動こうとした相手の動きを止める能力。

ジャンプ攻撃のリーチ

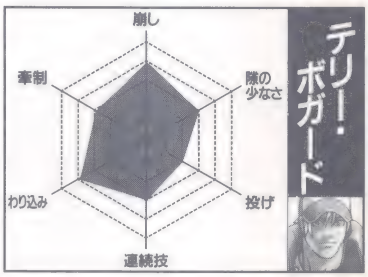
これらの項目以外で最も対戦に影響があるのはジャンプ攻撃のリーチ差だろう。「崩し」や「牽制」と関係が深いがそれだけにとどまらない。

ジャンプ攻撃のリーチを生かしてバックジャンプや垂直ジャンプを多用する戦法は強力だ。画面端もない。

ジャンプ攻撃のリーチは特に垂直ジャンプにおいて差がでる。短いのは東、舞、香緋の3キャラだ。これらのキャラはかなり近くなければ攻撃があたらない。斜めジャンプ攻撃も短めだ。つぐみや冬次はつぐみが目立って短い。

相手がバックジャンプを多用する場合は丁寧に追いつめるに限る。相手のジャンプをダッシュでくぐったときは自動的に振り向くことも覚えておきたい。この点に注意しておけば真下から攻めることもできるぞ。

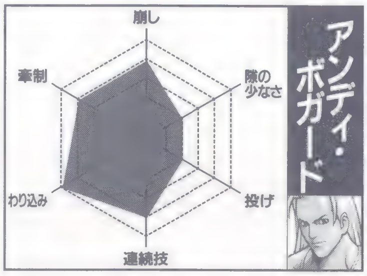
テリー・ボガード



レーダーチャートにしてみると、テリーはバランスの取れたキャラだということがよくわかる。崩しは、密着時での揺さぶり性能がよく、割り込みは、なんといっても無敵技があるからだ。技の隙の少なさは、使う技によって変わってくるが、パワーチャージを中心に攻めていけば、かなり反撃される状況は少なくなる。当然、クラックやバーンを多用していれば、手痛い反撃は必至だ。連続技に関しては、平均的といったところ。

連続技の始動技のリーチが短いのが難点だ。牽制も密着時では強いが、中間距離だと、やや難ありだ。

アンディ・ボガード



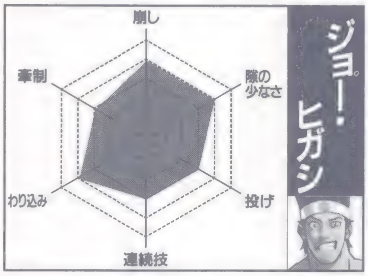
アンディの性能を見渡してみると、攻めもさることながら守りに強いことがわかる。

全キャラ中最速の立ちA、2種類の無敵割り込み技、そして姿勢の低いしゃがみC。これらの技を駆使すれば、一瞬の隙をぬって相手の連携に割り込んでいくことが可能だ。

そして、いったん攻めに転じればB→B→Cをからめた強力な連続技や、リスクは大きいがそれに見合うほどのリターンをもたらす崩し能力。

たったひとつの不安要素は必殺技の隙の大きさだが、それも飛翔拳を主軸にすればかなり解消される。決定的な弱点を持たない優れたキャラだ。

ジョー・ヒガシ



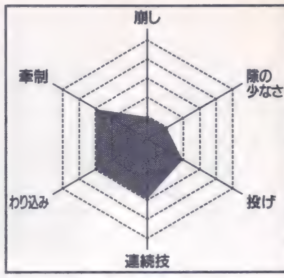
崩しは、B→↓↙←+Cキャンセルハリケーンアッパーフェイントが2段目以降が連続ガード+隙が少なく、連続して使う（ガードさせる）ことで簡単にガードデストロイド状態にすることができるところからきている。その他は平均的にまとまった。



ずば抜けた性能ではないが、特に弱点もないのが売り。

担当：テリー・SHO、アンディ・N.O、ヒガシ・CHU、舞・香緋・珈琲、ライデン・坂田・若人、キム・アストロ、山崎・はまー、ビリー・ちゃっきー、つぐみ・ももやん、ギース・がっちん

不知火 舞



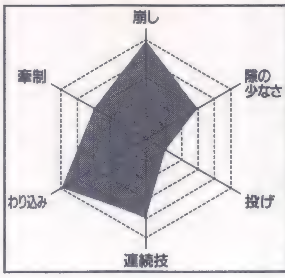


舞の強さは立ちAによるところが大きい。発生が早くリーチも長い。そこから必殺忍蜂や真・花嵐を狙うこともでき、最強の立ちAといえる。それ以外は地味な性能だ。堅くいくか、めくりジャンプBやダッシュ➡＋Dからの勝機を見いだしたいところ。



丁寧に闘えばかなりの強さを発揮する。上級者向けのキャラだ。

キム・カッファン



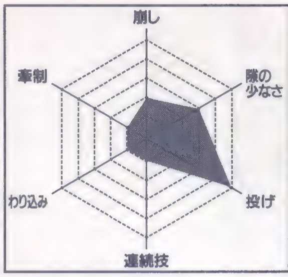


通常技から必殺技まで、蹴りがメインになっているものばかりで、他よりリーチがある。だが、唯一の弱点は、基本コンビネーションだろう。

この基本コンビネーションは、どれも見切られやすいものばかりで、2発目移行は、簡単に割り込まれてしまい、途中でコンビネーションを止めたとしても、どれも簡単に返し技を決められてしまう。

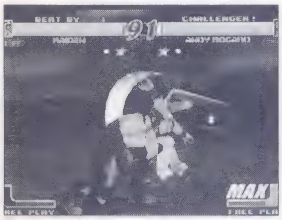
でも、弱いのは基本コンビネーションだけで、ダッシュからのコンビネーションや、ジャンプからのコンビネーションは相手のガードを揺さ振ることができるので、十分にカバーすることができるぞ。

ライデン



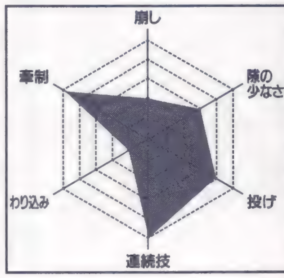


2択性能こそ悪いが、➡＋B空キャン必殺投げを駆使すれば、ガードを崩すことは容易だ。また、これに対して割り込みを仕掛ける相手にガードという選択肢を組み込めば、心理戦に持ち込める。そして、この読み合いに勝つことができれば、勝率も上がるだろう。



⬇＋Aなどの牽制技を出したあとに、割り込み技を誘うことが重要だ。

山崎 竜二

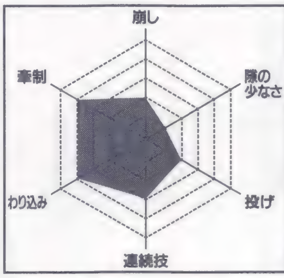




山崎の最大の武器、それは「破壊力」だ。ギロチン→ショベルとレベル5ドリルの2大柱を盾に、蛇使いや単発のC攻撃でチクチクと削る。蛇使いキャンセルを駆使すれば、C→Cやしゃがみ Cの隙をなくせるのも注目ポイント。

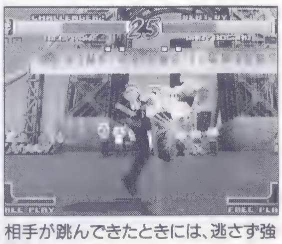
しかし、いったん攻め込まれてしまうと、無敵技も発生の早い技もないため、切り返しが非常に難しい。もともと手数が少ないので、ゲージ溜め効率が悪いのも意外と響く。幸いジャンプ攻撃が強いので、地上技で割り込むのではなく、垂直 or バックジャンプで相手の連携をスカしつつ反撃していこう。

ビリー・カーン





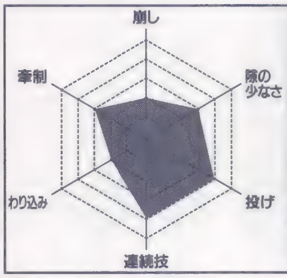
全体的に技の隙が大きく、自分から攻めるという点ではかなり性能が悪いといえる。

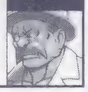


相手が跳んできたときには、逃さず強襲旋風棍で落とすことを心掛けたい。

しかし、⬇＋Aの判定の強さからくる牽制能力の高さ、そしてコマンドで出せる無敵技（＝強襲旋風棍）を最大限に生かす戦術を取れば、十分に渡り合っていけるはずだ。

坂田 冬次

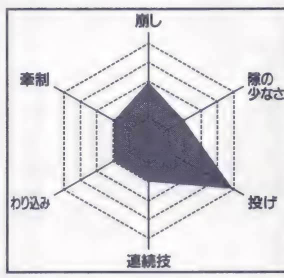


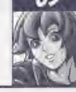


冬次はリーチこそないものの、コンビネーションの見切りにくさや、技の隙の少なさなどが強み。また、Aの攻撃発生もノーマルクラス、さらに必殺投げも持っているので基本的な反撃技に困ることがない。しかし、唯一の弱点は無敵技がないこと。この部分をどうやって補っていくのかが最終的な課題となる。

なお、最大の強さを引き出せるのは摩利支天が出せる状況になってから。C→Cからつなげて反撃時の強力な連続技にすることはもちろん、リーチの長さを利用して遠距離戦時の牽制技に用いれば、リーチの短さもカバーできるぞ。

千堂 つぐみ





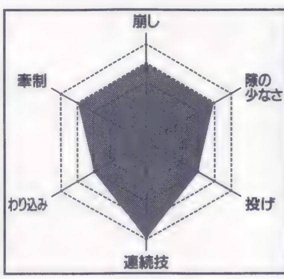
超必殺技のフライングつぐみドロップが投げ抜け不可能ということで、5点を付けた。トリッピングアップを投げ抜け失敗したときのダメージも半端ではないので、妥当な点数だ。

しかし、ほかは平均点以下。投げに徹するしかないか。



この存在だけで、なんとかこの点数が付いた。

ギース・ハワード



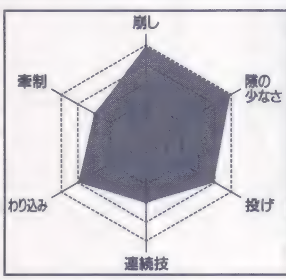


やはりギースの特筆すべき点はコンビネーションからの邪影拳→追い打ちまで確定する安定感だろう。

とくに、コンビネーション3段目の下段攻撃は見切られにくく、キャンセルで邪影拳が連続技として成立するのは心強い限り。また、3段目を中段攻撃にした場合は、やや遅らせれば烈風拳をヒットさせることもできる。これは、ガードされても反撃されないことを意味し、相手の様子をうかがうには絶好の技である。

ただ、無敵技がないため割り込み能力はないが、しゃがみガードを崩す雷光回し蹴りのリーチは十分にある。

李 香緋





何もかもが揃っている感がある香緋。実際、最強クラスであろう。しかし弱点もある。



ジャンプ攻撃のリーチは短いが地上技のリーチは割とあるのだ。

天崩山が前に乗りだすので相手の跳び込みに当たりにくいことと、垂直ジャンプ攻撃のリーチが短いことだ。攻めているときはよいが受けに回ったときに気になってくるぞ。

※表は編集部調べ

回避ではなく攻めに使おう！

軸ずらし活用法

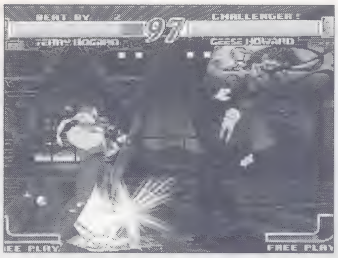
使い勝手が悪いと思われがちだけど、計画的に出してみる価値はあるぞ。

担当：はまー

移動手段としては……

ちょっとやれば分かると思うが、このゲームにおける軸ずらしは技全体のモーションが長く、終わり際にもしっかり反撃されてしまうだけの隙がある。相手の連携の間に移動して体勢を立て直す、いわゆる緊急回避的な使い方は期待しないほうがいいだろう。

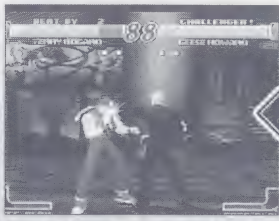
また、動作開始直後からしばらくの間、打撃に対して完全無敵の時間が一応あることはある。しかしその時間はほんのわずかで、例えばパワーウェイブを避けるにしても、中途半端なタイミングだと横転中にヒットしてしまう。かなり早めに入力して完全に座標をずらすか、ギリギリまで引きつけ無敵時間を最大限に使ってやり過ごすしかない。



早すぎず遅すぎずでは、無敵が切れたうえに軸がずれていないところに当たってしまう。



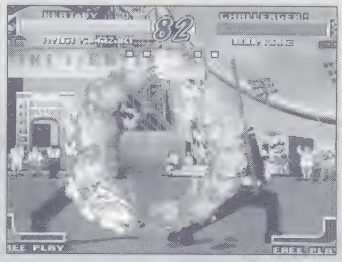
かといってギリギリまで引きつけても、



硬直差の関係で、結局反撃を受けることに。

軸ずらしで先読み対空!?

無敵時間があっても「攻撃を見てから避ける」ことには向いていない軸ずらしだが、ちゃんとメリットもある。それは、「相手の技にホーミングされることがない」というものだ（ここでいうホーミングとは、技の動作中でも常に相手の方向へ修正していくことを指す）。例えばビリーの超火炎旋風棍を遠間で出された場合、火輪が「目の前まで来てからタイミングよく軸ずらしをする」のではなく、「火輪が放たれる前に軸ずらしをしておく」ようにすれば、動けないうえに攻撃が当たらないビリーに対して一方的に反撃することができる。



横に対する判定はかなり小さい。ジャンプ攻撃行っとけ！

このことを応用すれば、「読みで先に動いておき、ガードするとやっかいだがモーションの大きい攻撃をスカしておく」ということも可能になる。そしてその代表格が、ジャンプ。とくにキムなどのジャンプ攻撃が多彩で強力なキャラに対しては、中間距離でおもむろに軸ずらしを仕込んでおくのも立派な対抗策の1つ。このゲームには「ジャンプの着地の隙」があるので、うまくいけばそこにコンビネーションを叩き込むことも可能だ。



軸ずらし中にジャンプしてくれれば、



向きがロックされてジャンプ攻撃が当たらなくなる。

ジャンケンをしないで勝つ！

さらにウデに自信があるなら、相手のコンビネーションに対しても軸ずらしを使っていくことができる。コンビネーションは空振りでも次の技を出すことができるが、軸ずらしに対してはこれが仇となってしまい、かわされてもあらぬ方向に技が出続けてしまうからだ。A→Bからの二択を仕掛けられたとき、3発目だけを軸ずらしで避けても相手のほうが先に動けてしまい、反撃は免れないが、初段のAの段階からすべてスカしてしまえば、二択を回避しつつ反撃することもできる。

ただしこの場合、相手が決め打ちでコンビネーションを3発以上先行入力していないといけない。A→B→必殺技だった場合は、相手のコンビネーションはA→Bで止まってしまう（このゲームの性質上、コンビネーションから必殺技が空振りキャンセルで出てしまうことはない）。小技2発程度では、さすがに軸ずらしのほうが隙は大きいので、少なくとも主導権は握られてしまうことになる。

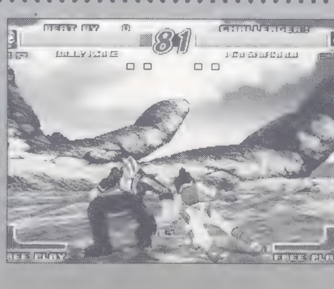
とはいえ、間合いが密着に近い状況では、また別の要素も絡んでくる。この距離からA→Bに合わせて軸ずらしをすると、移動距離の関係で相手は背中を向けてしまうのである。振り向き攻撃はAやBでも遅いものばかりなので、相対的に「相手の硬直は長くなっている」とも言えるだろう。ただ、間合い自体は離れてしまっているので、こちらの早い攻撃（AやBといった小技）もまず届かない。結果が出るかと言われると微妙なところだが、単純な二択勝負とはまた違った駆け引きに持っていくことは可能だ。



A→B→Cで反撃される状況では、



失敗を期待してとりあえずDを押してみる価値アリ。



なんとなく有利な気がするが、あくまで相手のほうが先に動けるということを忘れずに。

テリーには反時計回り山崎には時計回り……

最後に補足。コンビネーション（とくにしゃがみA→しゃがみB）によっては横方向にも攻撃判定を持っているものがあり、この場合はしゃがみBをくらって吹っ飛ばされてしまうことが多い。これを防ぐには、軸をずらす方向（レバー中立かレバー下要素）を逆にすればOK。相当細かいレベルの話なので、「そこまでして軸ずらし使わなくてもいいのでは」と言われればそれまでなのだが……。

何かとお得な カウンターヒット

状況に応じたベストの選択をするのは難しいが、覚えておいて損はないぞ。

担当：CHU

ゲーム中によくお目にかかる「COUNTER HIT!」の文字。どういうものなのか、なんとなくわかっている人も多いだろうが、はっきりとした性質は意外と知らないもの。即戦力、とは言わないが、知っておけば確実にプラスになる要素なので、ここで改めてカウンターヒットの性質を把握しておこう。

まず先に、カウンターヒットの起こる条件を確認しておこう。条件は…

●相手の攻撃モーション中に攻撃を当てる

これだけ。

このゲームでは連携に対する割り込みを狙う機会が多く、カウンターヒットが発生しやすいと言えるので、うまく活用していきたい。

カウンターによる利点

カウンターヒットになると画面に「COUNTER HIT!」と表示されるのだが、もちろんそれだけではなく、様々な利点が生じてくる。

利点は以下の通り、

●相手に与えるダメージの増加

●相手ののけぞり時間の延長

●一部の技の性質変化

となっているぞ。

ダメージの増加については勝手に増えているので、知らなくてもほとんど影響ないが、残り2つは、うまく利用すれば追加攻撃やその後の展開を左右する項目だ。

まず、のけぞり時間の延長から解説しよう。

カウンター時ののけぞり時間の延長時間は一律ではなく、相手がどの状態のときに攻撃を当てたかで変わってくる。

例えば、通常時に20フレーム（ページ下参照）ののけぞりを与える攻撃を、相手の立ちAに対してカウンターをとった場合は22フレーム。立ちCまたは必殺技に対してのカウンターなら24フレーム、といったように、相手の技が大振りになるにつれて大きくなるのだ。これにより、連携だった攻撃も状況によっては連続技になる可能性が生まれてくる。カウンターになりやすい状況があれば狙ってみるといいだろう。

次に性質の変わる技。

まず、全キャラ共通でカウンター時に性質が変わる技は左下の表にまとめてあるのでそちらを見てほしい。この中でA→B→⬇Cの⬇Cと、⬇A→⬇B→CのCは、冒頭でも書いたように相手の割り込みミスによるカウンターヒットが起こりやすいので、特に意識しておこう。

また、表にある技以外にも、キャラによっていくつか性質が変わるものがあるが、スペース上紹介しきれないのでご了承願いたい。特に実戦で有効なものであれば各キャラクターの攻略ページでふれているので、詳しくはバックナンバーで確認してほしい。

駆け足で解説してきたが、結局の所、**カウンターによる変化は一つじゃないってこと**と、**カウンターをとることで追撃のチャンスが生まれるから**（例外もあるが）いろいろやってみよう、ってこと。

	通常ヒット	カウンターヒット
⬊+C	相手が浮き、その後立ち直る。頂点付近までくらい判定が残るがその後立ち直る。	相手が浮き、その後ダウンする。落ちるまで常にくらい判定が残っている。
ダッシュ攻撃	のけぞりが短く相手のほうが先に動ける。	のけぞりが長く自分が先に動ける。
A・B・⬇+Cの⬇+C	通常くらい。追撃可。	ダウンする。追撃不可。
⬇+A・⬇+B・CのC	相手が立っていた場合通常くらい。相手がしゃがんでいた場合よろめく。	相手を地面に叩き付け、バウンドさせる。バウンド時にくらい判定がある。

（編集部調べ）



テリーのパワーチャージはカウンター時のみキャンセル可能になる。



⬇A-⬇B-Cがカウンター！キャラによってはこの後しゃがみAで追撃可

体が大きいが故に… 状況限定連続技 ライデン編

5秒伝説に続く悪夢の再来!?

担当：CHU

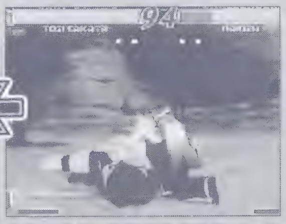
格闘ゲームではすでにお約束となっている大型キャラ限定連続技。もちろんこのゲームでも存在する。

紹介するまでもないが、このゲームでの犠牲者の名はライデン、合掌…。では早速その勇姿を見ていこう。

冬次の場合

●裏入り身投げ-秘中殺-立ちC

秘中殺までは普通の投げ連携、その後普通ならしゃがみBぐらいしか当たらないのだが、ライデンに対しては立ちCがヒットしてしまうのだ。でも、その後相手にくらい判定がないのでそこで終わり。


背向け状態からの裏入り身投げ〜秘中殺が決まったら…、


C連打でズブリっ！

ライデンの場合

●C-C-DOKUGIRI-ヒートブロウ-トールハンマー

涙の同キャラ用連続技。最初のC-Cは普通にコンビネーションで入れ、2段目のCをキャンセルしてDOKUGIRIにつなぐ、ここが他のキャラではつながらないポイントだ。で、その後、DOKUGIRIをキャンセルしてヒートブロウにつなげ、よろけている相手にトールハンマーでフィニッシュ。もちろん最後は投げ技や、ジャンプC-立ちA-立ちB-立ちCなどで代用できるぞ。


C-CからDOKUGIRIが連続ヒット！そして…、


ヒートブロウでショータ〜イム！

山崎の場合

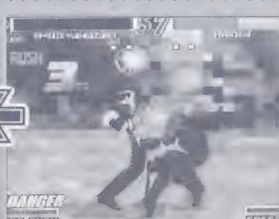
●蛇使い下段（最大溜め）-ヒートブロウ-小ジャンプB+C-小ジャンプB+C-小ジャンプB+C-立ちC-立ちC-ギロチン-ショベル

相手も限定な上に状況も実戦で狙うにはかなり厳しい条件+難度の連続技だ。

まず、蛇使い下段を最大まで溜め、近距離でヒットさせる。そして蛇使いの2段目をキャンセルしてヒートブロウにつなげ、ライデンをよろけさせる。ここまでは、状況は厳しいが全キャラに入る。

次に、前小ジャンプしてB+Cを3回当てるのだが、タイミングが重要。1回目は着地ギリギリで当て、2回目は下りはじめ、3回目は頂点付近、というように少しずつずらしていこう。

最後は普通に立ちC〜ショベルまで決めて終了。即KOとまではいかないが、かなりの体力を奪うことができるぞ。ちなみに同キャラでも可だ。


最大溜めを近距離で当て、ヒートブロウ…実戦じゃ無理か？


難しい「小ジャンプB+C」×3も、2回にすれば簡単だ。

フレームとは？：動画像を構成する際の最小単位となる1枚の静止画像のこと。例えば、テレビの動画像は毎秒30フレームで表示されているんだけど、これは1秒間に30枚の静止画像を連続で表示することで画像が動いているように見せているってわけ。ゲームによって秒間フレーム数は違うけど、このゲームは秒間60フレームなので、20フレームというのは時間に直すと3分の1秒ってこと。ま、早い話、そのゲーム内の最小の時間単位と考えて問題ないよ。（CHU）

ボムは足りてるかな？

GUNBIRD 2
ガンバード2™

2周目攻略Vol.4 イギリスステージ

今回攻略するのはイギリスステージ。ランダム面中では最も簡単だが、気を抜いていると痛い目にあうぞ！

担当：善之字元帥

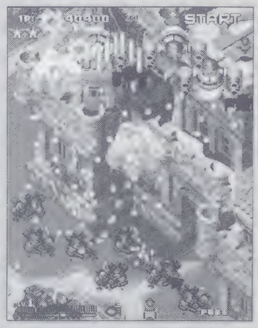
イギリス面MAP



2周目のイギリスステージは、大まかにA～Dの4区間に分かれている。ステージ全体の難易度は（2周目にしては）低いものの、きちんとパターンを覚えるまではどのブロックでも容易にハマるような罠が張りめぐらされているので、各区間のポイントはしっかりおさえておこう。

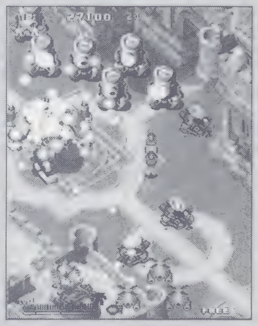
出現する敵キャラで特に注意したいのは、城壁の各所に配置されている「設置砲台」。この砲台は1周目とはまるで別モノのように大型の赤弾を切れ目なく連射してくるので、A・B区間ではとにかく最優先で破壊すること。

●D区間



アーム付き戦闘機が大量に出現する区間。放っておくと大量の弾を撃たれるので、撃たれる前に全機破壊するか、弾を誘導して避けるパターンを作ってしまおう。

●C区間



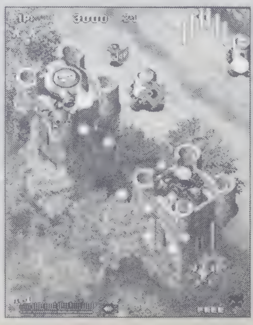
中型機＆大量の戦車との戦闘が中心になる区間。中型機は接近攻撃を使って倒すことになるので、B区間から押されがちな展開のままきてしまうと非常に苦しい。

●B区間



壊すと撃ち返してくるミサイルが大量に出現する区間。撃ち返し弾をうまくコントロールして砲台ときれいに戦えるスペースを確保したい。中型機の処理もポイント。

●A区間



開幕と同時にいきなり難関。設置砲台を処理しながら戦車とも戦わなければならないのがツライ。左から出てくる中型機に対しては接近攻撃を使いたいところだ。

イギリスステージ キャラ別ワンポイント

ここでは、少しだけキャラごとの注意点をフォローしておこう。

●アルカード
アルカードで注意したいのはA～B区間。ショットパワーが低いため、設置砲台を破壊するのに時間がかかってしまうのだ。その半面、接近攻撃の威力は申しぶんないので中型機絡みの場所は問題ないし、スピードの速さでD区間でも押されることはないだろう。

●マリオン
マリオンはサブウェポンのホーミング弾が敵を勝手に破壊してしまうので、B区間で設置砲台を撃っている最中の撃ち返し弾が危険。常にホーミング弾の行方に注意して、思わぬ場所から撃ち返されることのないように注意しよう。

●バルピロ
バルピロにとって、このステージは楽なステージ。サブウェポンのノコギリがしばらく画面に残る性質をうまく活用すれば、どの区間も難なく越せるはずだ。

●タビア
タビアは接近攻撃の攻撃力が低いため、中型機は接近攻撃＋撃ち込みで倒すことになるが、C区間の中型機には接近攻撃ではなく溜め撃ち（レベル1）を使っていこう。この場所は中型機に続いてすぐに戦車が出現するので、追加で撃ち込む暇がないのだ。

●ヘイコブ
例によって受難のキャラ。どの区間も非常に難しいが、特に問題になるのはD区間。一応、サブウェポンのソードを無駄なく当てればノーボムで抜けることも可能だが、はっきりいって安定度はかなり低い。手堅くいくならボムを使って抜けることをおすすめしたい。

●アイン
アインで注意したいのは、設置砲台の正面軸より外側に出ないこと。ショット幅が狭いので、端に追い詰められてしまうと二度と画面中央に切り返すことができなくなってしまうのだ。

A区間

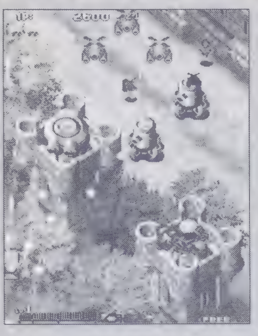


①②の設置砲台との交戦中に、③④の戦車2両が右から出現。その後、⑤の中型機が左上から道沿いに降りてくるという区間。

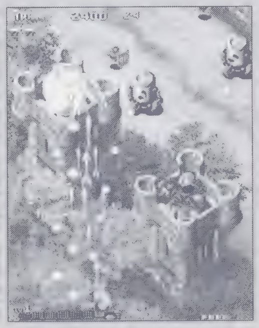
射撃位置が超重要!

ステージが始まるとすぐに、①②の設置砲台が出現するが、ここでの問題は②の砲台の壊し方。①の砲台を画面右で壊した後、次第に左方向へ移動しながら②の砲台に撃ち込もうとすると、砲台の赤弾に切れ目がないため画面端へとどんどん追い込まれ、ボムを使わされるはめになってしまう。

そこで、ここでは①を倒した直後、いったん大きく左に移動して②の弾幕に隙間を作り、自機が②よりも右側に位置取れるように切り返そう(写真参照)。こうすれば②にはショットをかすらせるように撃ち込めるし、次に出てくる③④の戦車に対しても右に空間が開けているため安全なのだ。



悪い例。②の設置砲台よりも左側に出てしまうと、一気に追い込まれる。



設置砲台の右側に位置取れば、空間が広いので③④の戦車も楽に倒せる。

戦車〜中型機へのつなぎ

②の砲台に対する位置取りさえきちんと把握しておけば、あとはそれほど問題ない。③④の戦車が撃ってくる白弾を引きつけながらゆっくり右に移動して、戦車に撃ち込むだけだ。

戦車を倒した後は、撃ち返しに注意しながら横一列に並んだミサイルを倒し、すぐに左上へ移動して中型機に接近攻撃。このとき、腰が引けていると中型機に弾を撃たれるはめになるので、思い切って早めに接近してしまおう。

また、写真には写っていないが、この後右上にも設置砲台が出現するので、これも早めに破壊し、B区間の開幕のために「画面右端」へと移動しておこう。

B区間



ミサイルラッシュの後、地上物が①②③と立て続けに出現。③との交戦中に城壁の死角となる位置から④の中型機も現れる。

開幕は右から左へ!

B区間の開幕は、画面上から多数のミサイルが出現する。このミサイルは自機に向かってくるやつなので、まずは画面右端に構えて、ミサイルを撃ちながらゆっくり左方向へ移動していこう。撃ち返し弾が怖いという人は、無理に撃たずにやり過ごしてもOK。

画面左端へと着いたあたりで、①の砲台が出現して弾を撃ち始めるので、A区間の砲台②と同様、「砲台の右側」に位置取る。後は空中物の撃ち返し弾に注意しながらゆっくり右へ移動し、①②③の地上物を破壊してしまおう。このとき、もしも地上物を1つでも撃ち漏らしてしまったら、おとなしくボムを使っておくほうが賢明だ。



空中物の撃ち返し弾に注意しながら右へと移動し、地上物をすべて破壊。

殺られる前に殺れ!

③の設置砲台を壊すか壊さないかというタイミングで、城壁の死角から④の中型機が出現する。放っておくと手がつけられなくなるので、すぐに近寄って接近攻撃で破壊しよう。このとき、画面左側にはザコが出現しているが、破壊していると中型機に接近するタイミングを逃すので、ザコは無視して中型機を最優先で破壊すること。

特に、自キャラがマリオンのときは、ショットを撃ってしまうとホーミング弾がザコに当たって思わぬところから撃ち返し弾が飛んでくるので、十分警戒しておきたい。

また、この場面のヘイコブはやや特殊なパターンになるので、下の連続写真を参考にしてみよう。



ザコは無視して写真の位置まで進み、④の中型機を接近攻撃で破壊しよう。

B区間 ヘイコブ専用パターン



ヘイコブはスピードが遅いので、中型機に接近攻撃を撃ち込んだら…、



怖がらずに画面の一番下をぐるりと回って、左側まで抜けてしまおう。



後は設置砲台⑤に回り込んで上に重なり、弾を封印したまま倒して…、



C区間の中型機③に接近攻撃を撃ち込む。右の戦車は後回しにすること。

C区間



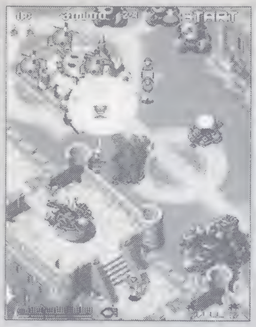
B区間に出現する中型機を倒した早さに応じて①②の戦車が出現。その後画面左上から③の中型機、④の戦車群が次々に現れる。

右の戦車が遅れる理由

B区間の設置砲台を倒した直後、①②の戦車が画面右から現れる。この戦車が出てくるタイミングは毎回まちまちだが、その理由はB区間の中型機を倒した早さに対応しているためである。

ここでは、③の中型機と同時に①②の戦車の相手をすることになると厄介なので、B区間でなるべく早く中型機を倒しておくこと。

さて、実際に①②の戦車と戦うときには、戦車の上に重なることで弾を「封印」できるが、スピードのないキャラの場合は重なる前に弾を撃たれてしまうので、ここは画面下付近から撃ち込もう。また、戦車を倒したら次の中型機に備えて左上に移動しておくこと。

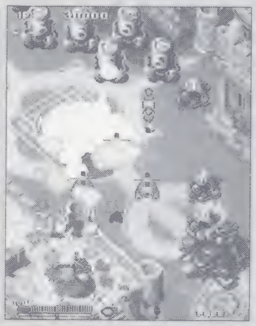


戦車①②を画面下で破壊し、すぐに中型機③に接近攻撃を撃ち込む。

中型機を倒す際の注意点

①②の戦車を倒すと画面左上から③の中型機が出現するので、早めに近寄って接近攻撃で破壊しよう（タビアだけは例外的に、中型機に対して接近攻撃ではなく溜め撃ちを撃って破壊したほうがいいだろう）。ただし、このとき中型機と同時に画面左から出現するザコに注意すること。接近攻撃を撃っている最中は自機の速度が遅くなるので、ザコの弾や撃ち返し弾をかわしづらくなってしまうのだ。

中型機を倒すと、④の戦車群との戦闘となる。スピードの遅いバルピロ・ヘイコブは戦車の弾に追い詰められると切り返すのが苦しいので、なるべく弾を引きつけて移動しながら撃ち込んでいこう。



タビアは接近攻撃よりも、レベル1の溜め撃ちを撃ち込むほうが楽だ。

D区間



出現するのは10機のアーム付き戦闘機のみというエリア。ぼんやりしていると一瞬で画面中が赤弾だらけになってしまう。

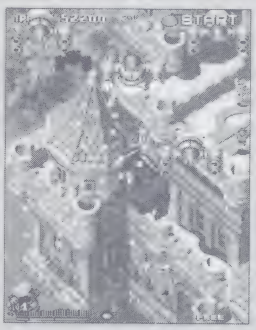
すべて破壊するか否かが問題

道中最終区間となるD区間は、アーム付き戦闘機が10機出現する区間である。この戦闘機群に対しては、画面一番上に張りついてなるべく多くを破壊し、撃たれる弾を少なくすることが重要だ。

とはいうものの、すべての戦闘機を破壊するのは至難の業。10機の出現順は（マップ参照）、

①中央に1機
②両端に2機
③中央付近に2機
④中央付近に2機
⑤中央に1機
⑥両端に2機

の順に出現するので、④の片側まで倒したら、残りは弾を誘導して逃がす方針でパターンを作ろう。



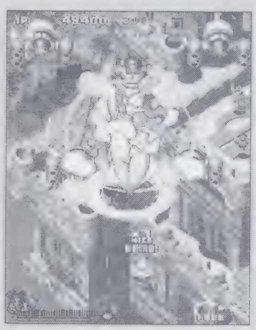
すべての戦闘機を倒すのは難しいので、後半4機は避けに徹してみよう。

例外となる2キャラ

基本的にはどの機体も、上に説明したように「何機か逃がす」パターンがいいものの、バルピロ・ヘイコブの2機体は少し違った方針のパターンになる。

まず、バルピロは、サブウェポンのノコギリを活用することによって、すべての戦闘機を倒すパターンを作成できる。ノコギリは弾速が遅いので、あらかじめ戦闘機の出現位置に「置いて」おけば、戦闘機が出現するまでの時間を短縮することができるのだ。

逆にヘイコブについては、サブウェポンの弾速こそ遅いものの、軌道のコントロールが難しく、パターンとして成立しづらい。ここはおとなしくボムを使っておこう。



例によってヘイコブは非常に厳しいので、ここはボムを使って抜けよう。

ガンバード2はみだし情報

さて、ステージ攻略とは直接関係ないが、ここで少々、今までに掲載していなかった隠し情報について補足しておこう。

①10発目のボムボーナス

ガンバード2では、ボムが上限値（9発）まで溜まっている状態でボムアイテムを回収すると、何と**10万点のボーナス**が加算される。ボーナス獲得のためには最低でも2−1までノーミス・ノーボムの必要があるが、それを差し引いても10万点は非常に大きい。



何と10万点ボーナス−君はこれを見てもボムを押す勇気があるかな？

②金貨平均値表示コマンド

1プレイの金貨平均得点をゲームオーバー時に表示してくれるコマンドを紹介しよう。そのコマンドは、**「スタート時にレバーを上に入れながらスタートボタンでキャラを決定する」**だけでOKだ。



ゲームオーバー時に金貨の平均点と最大チェーンコンボ数が表示される。

2周目
イギリス面ボス
モルト・ユンカース & モルト・ビートル

2周目としては簡単な部類に入るイギリスボス。ポイントを押さえればノーボム安定だ。

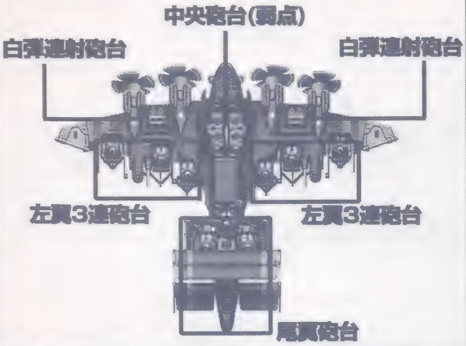
担当：RED

2次形態 モルト・ユンカース

1次形態の攻撃の順番は1周目と同じ。

●左翼3連砲台 ← ●尾翼砲台 ← ●右翼3連砲台 ← ●中央砲台 ← ●白弾連射砲台

モルト・ユンカースの攻撃箇所



以上のような順番で、各交戦ポイントと戦っていくことになる。左翼3連砲台～右翼3連砲台までの攻撃は、1周目とあまり変わらないので問題ない。

問題となるのは弱点である中央砲台の壊し方。この中央砲台を壊すのが遅れると、白弾連射砲台からの攻撃が混じってしまい、非常に危険。白弾連射砲台が弾を撃ち始める前に中央砲台を破壊して、1次形態を撃破してしまおう。



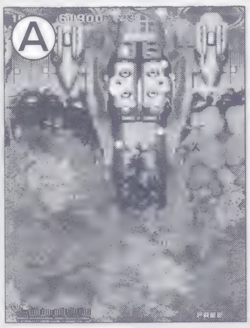
中央砲台の回転白弾と、白弾連射砲台の混合攻撃になってしまうとかなり危険だ。

中央砲台を速攻で破壊するためのパターンだが、接近攻撃を2回使うパターンとなる。下の連続写真をもとに説明していこう。

まず、右翼3連砲台を破壊したら、写真Aの位置に自機を待機させておく。中央砲台からの白弾は、時計回りの回転方向で発射されていくので、写真Aの位置にいれば初弾をやり過ごすことができる。

白弾の初弾をやり過ごしたら、少し左に移動して、接近攻撃を2連発すればOK。白弾が1回転して、右側から迫ってくるまでに破壊することが可能だ(写真B～C)。

ただし、例によって接近攻撃の威力が低いタビアについては、このパターンではダメ。レベル2溜め撃ち＋撃ち込みにしよう。中央砲台からの白弾に対しては、砲台の正面をキープしていれば安全地帯となっている。



この位置で、中央砲台からの白弾の初弾をやり過ごす。



白弾の初弾をやり過ごしたら、少し左に動いて接近攻撃。



さらに間髪入れずに2発目の接近攻撃。白弾がくるまでに破壊してしまえる。

2次形態 モルト・ビートル

2次形態については、1周目と攻撃の順番がかなり変わっている。下の連続写真をもとに、各攻撃への対処を見ていこう。

ボスが出現したら、写真Dの位置で撃ち込もう。ボスの口から発射される大赤弾も、この位置で止まっていれば問題なくやり過ごすことができる。口からの大赤弾は3セットくる。

2次形態で最もきついのが、写真Eの攻撃、赤弾の扇弾＋自機を狙う黄色の連射弾だ。

この攻撃は、写真Eの位置で待ちかまえて、黄色の連射弾につかまらないように（もちろん、赤弾にも注意しつつ）、画面一番下を少しずつ左へ移動しながら避けていくといいだろう。こうすれば、黄色の連射弾に追い込まれて切り返すことなく避けきることができるのだ。

写真Eの攻撃が終わると、再び口からの大赤弾による攻撃となる。写真Eの攻撃を避け終わったら、そのまま写真Fの位置に行き、撃ち込みつつ口からの大赤弾をやり過ごそう。

写真Gの攻撃は、自機を狙っている黄色の弾に注意していれば避けるのは難しくない。

2次形態に対しては、接近できるチャンスが多い。自分なりに接近攻撃を使うポイントを決めて接近攻撃を1～2回使えば、写真Gの攻撃が終わる頃には撃破できるだろう。次のステージのゲージのことを考えて、接近攻撃でトドメを刺してしまうことのないように気をつけよう。



口からの大赤弾はこの位置でやり過ごせる。ここで接近攻撃を使うといい。



赤弾にも十分注意しつつ、黄色の連射弾を少しずつ左に動いてかわしていく。



写真Eの攻撃を避け終わったら、この位置へ。口からの攻撃をやり過ごす。



この攻撃が終わるあたりで撃破してしまいたい。自機を狙う黄色弾に注意すれば、写真Eの攻撃より全然簡単だ。

4つのキーを入手せよ!

GAUNTLET® LEGENDS

ガントレットレジェンド

12個のルーンストーンはもう集まったかな？
今回は、一挙に残りの3ステージを攻略だ。

担当:神保町冒険組合

ガントレットの基本ステージの中でもっとも高い難度に設定されているのが、砂漠ステージだ。たしかに各エリアのマップも広く、迷いやすい。ジェネレーター、トラップの多さも半端ではない。

しかしマップを覚え、重要なアイテム、食料を獲得できるルートを作ってしまえば、案外先に進めるようにもなる。森ステージのほうが厄介であろう。

重要なのは最短ルートの確立だ。

RUINS

このエリアの難関は、意外にもスタート直後。いくつものジェネレーターに囲まれており、気を抜くと敵に包囲されていることも多い。弓矢兵も混じっているので、優先的に倒していこう。

スタート地点近くの食料を回収したら、スタート地点に近い階段をさっさと降りよう。左の小部屋にあるポーション、食料を回収してゴーレムの部屋を目指そう。

ゴーレムは右の壁越しに戦えば、何の問題もない。ゴーレムを倒したら、正面の階段を上がって、奥にあるポーションを取りに行くのも手だ。しかし、ダメージを受けやすいので無理する必要はない。

最初の出口に向かう途中のデスは起こさないようにし、砂に隠されたスイッチを押す。目の前の池から姿消しのアイテムが出てくるので、回収して出口に向かおう。

出口の部屋にはポーション、食料が多いので隈無く捜索しよう。ここのルーンストーンを持っているならば、出口を使うのが賢明だ。ルーンストーンを求めるなら、階段を降りて奥に進む必要がある。

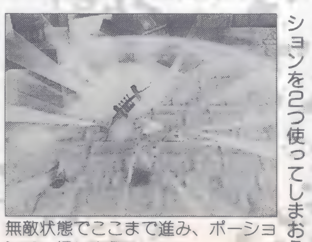
ルーンストーンの近くには飛び道具兵が大量にいるので、十分に注意して処理しよう。ルーンストーンを取るのは、安全を確保してからだ。

このエリアは、鍵不足に悩まされる。よけいな宝箱を開けてしまうと、重要なときに鍵が足りなくなるので注意しよう。


このエリアは、スタート地点が一番危険だ。

TEMPLE

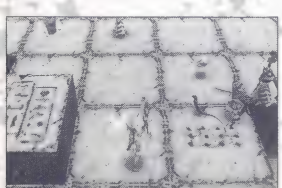
スタート地点の周辺にある無敵アイテムを取ったら、ルーンストーンのある部屋まで一気に進む。この部屋はジェネレーターが多いので、集中している場所まで近づきポーションで一掃しよう。ルーンストーンを取るならば、ポーションを2つ使ってしまおう。

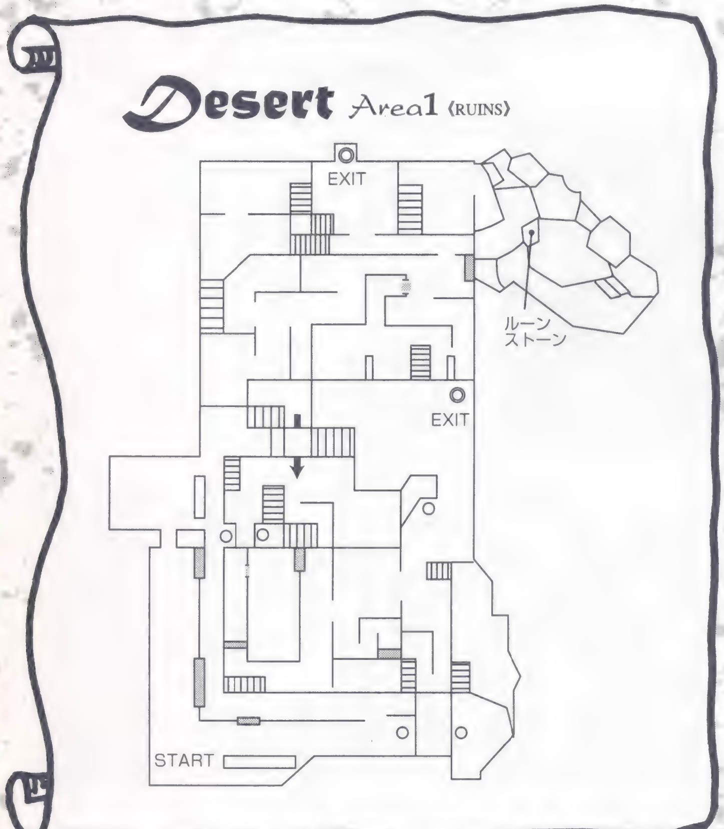

無敵状態でここまで進み、ポーションで一掃しよう。

大扉を抜けて進むと、仕掛けフロアに出る。ここの仕組みは、ある床のタイルを踏むとそれに対応したタイルが動く仕掛けになっている。

厄介なのは、2体のゴーレム。引っかける場所もなく、逃げ場もないので苦戦を強いられるはず。ゴーレムが出てくるタイルを踏まないように移動するのが得策だ。一番危険なタイルを写真に示したので、それを見て覚えてほしい。

出口前の部屋は、ポーションを一つ使って抜けるのが安全だ。無駄なダメージを受けないよう、出口に向かおう。


危険なのは、キャラが踏んでいるタイル。踏まないように注意！



熟練者MOMのフムフェッツ冒険伝説

レッドドラゴン…莫大な財宝とともに、この世界に4つある「キー」の1つを守護しているマウンテンの主である。「キー」を4つ集めることができれば、モンスター大量発生の元凶である「スコーン」のいる地下洞窟への扉が開くといわれている。

終わってみれば意外にあっけなかった。ルナーランダーに言われたとおり、火の玉を避けながら遠くから攻撃しているだけで倒すことができた。

「フェッフェッフェッ、時間はかかるが確実な方法じゃ。火球の狙いが正確過ぎるのがヤツの仇となったな」

「あと3体、ですね」

「まあそう慌てるでない」

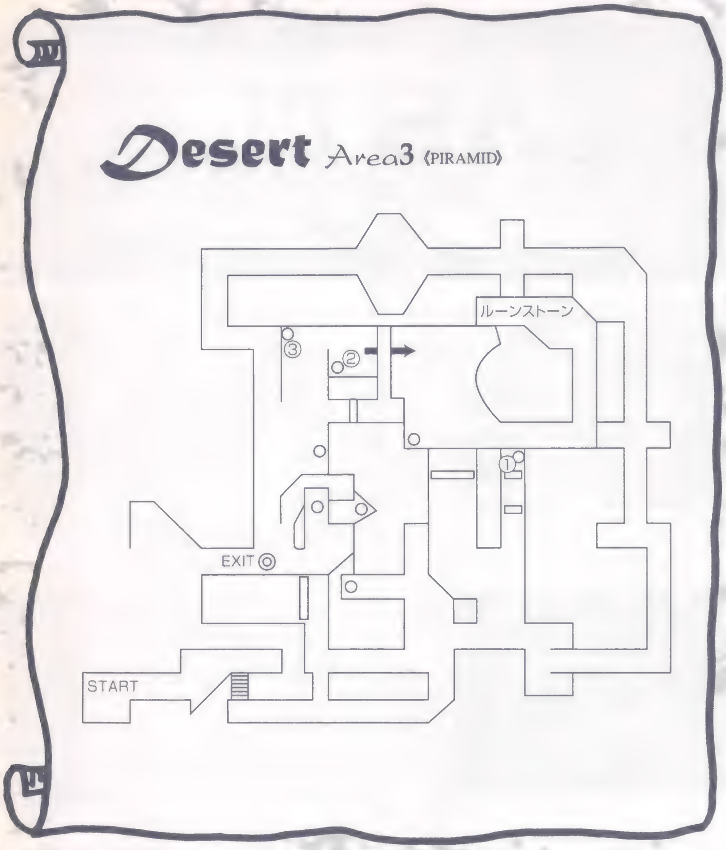
興奮気味のMOMをルナーランダーはいさめる。

「すべてがこううまくいくとは限らん。ボスごとにそれぞれ攻略法があるからの。攻撃によって対処法を変えなくてはならんボスもおれば、アイテムで完全武装し速攻勝負をかけなくてはならんボスもおる。それ以前にお前はマウンテン以外に冒険に出たことはあるのか？」

「キャッスルなら少しだけ…」

「フェッフェッ、じっくり攻めることじゃ。少しずつでいい。奢らず謙虚に探索していけばいずれ突破できる。気長にLVを上げていけ」

MOMのレベルは現在52。十分一人前といえる域に達しているが、究極の冒険者になるにはまだ折り返し地点を過ぎたばかり。まだまだこの世界は広大で奥深い…。

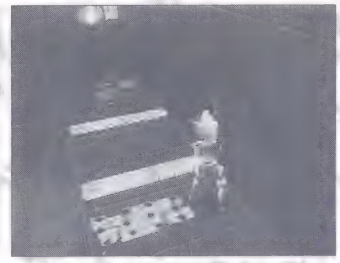




PIRAMID

基本的に一本道なので迷うことは少ないが、仕掛け（スイッチ）が多く、思うように進めないエリア。このエリアはダメージ量が回復量を上回るため、慎重かつ大胆に攻める覚悟が必要だ。

このエリアの難所は、ルーンストーンの獲得だろう。いくつものスイッチを押さないと辿り着くことができないぞ。



重要なのは、この2つの扉の先にあるスイッチだ。

まず押すべきスイッチは①。扉が2連続で開けた先に、スイッチしかないのだが、これが重要なのだ。ここさえ押してしまえば、ルーンストーンへの道は開けたも同然。

②③と押すと壁に隠れた見えにくい扉が開き、未知の場所へ辿り着く。この部屋はジェネレーター、デスがいるのでポーションを早めに使ってしまうのがいいだろう。



隠れて分からないが、この下の扉が開いているぞ。

この部屋を奥に進んでいくと、行き止まりになる。その脇の壁をショットで破壊すると、ルーンストーンが出て来るぞ。ここに来るまでに体力を大量に消費していると思うが、ルーンストーンを回収できただけよしとしよう。

ほかの注意点として、外周の飛び道具兵、飛び道具ジェネレーターだ。多数あるので、撃たれる前に潰していこう。見えない場所は十分に注意だ。

先に進み、一つめの出口が見えたら、迷わず入ってしまおう。先に進んでも体力が減るだけなので、あまり意味がないぞ。そういうことで、このエリアのマップもここまでとなっている。

TOMB

非常に迷いやすく、敵の数も半端ではないエリア4。このエリアは完全にルートを確保してしまい、そこを最短で突き進むのがいいだろう。へタに動き回ると、体力をゴッソリと減らされてしまうぞ。

スタート地点の左側にあるポーション、食料を回収したら階段を登り、一気に突き進む。最初の十字路は無視し、2番目の十字路近くでポーション使用。この一帯を一掃したら右折し、下の壁を登っていく。一見するとただの壁なのだが一部が上り坂になっており、歩くことができるのだ。

その先にはスペシャルステージの部屋を開くスイッチがあるので、押して戻ってこよう。

戻ったら右折を繰り返してスペシャルステージを目指す。



実は、この壁を登ることができるのだ。

途中ジェネレーターが多いので、ターボショットを使って切り抜けよう。スペシャルステージのある部屋には姿消しのアイテムがあるが、出てから回収しよう。

姿消しを取ったら敵に脇目も振らず上を目指す。スムーズに動けば、光の柱近くまでいけるはずだ。ここからはターボショットとポーションを使い、巨大な祭壇（階段?）の場所へ。ここで運が良ければ、肉食料を3個手に入れることができるぞ。

後は出口を目指すのみ。ジェネレーターが多いので、ポーションを使っていこう。出口が見えたら、素直に入ってしまおう。先に進むと、とんでもない目にあうだろう。

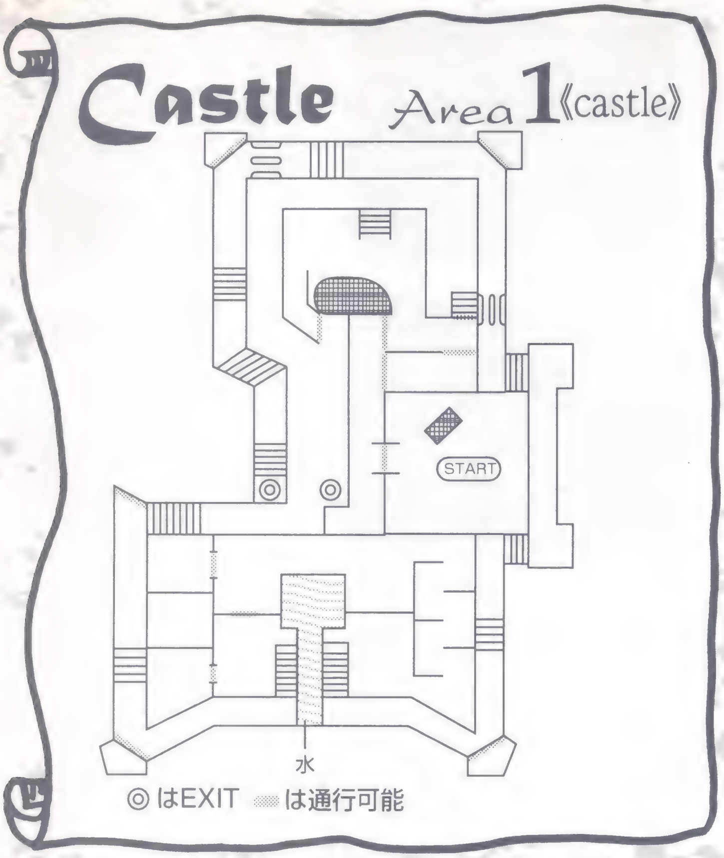
GENIE

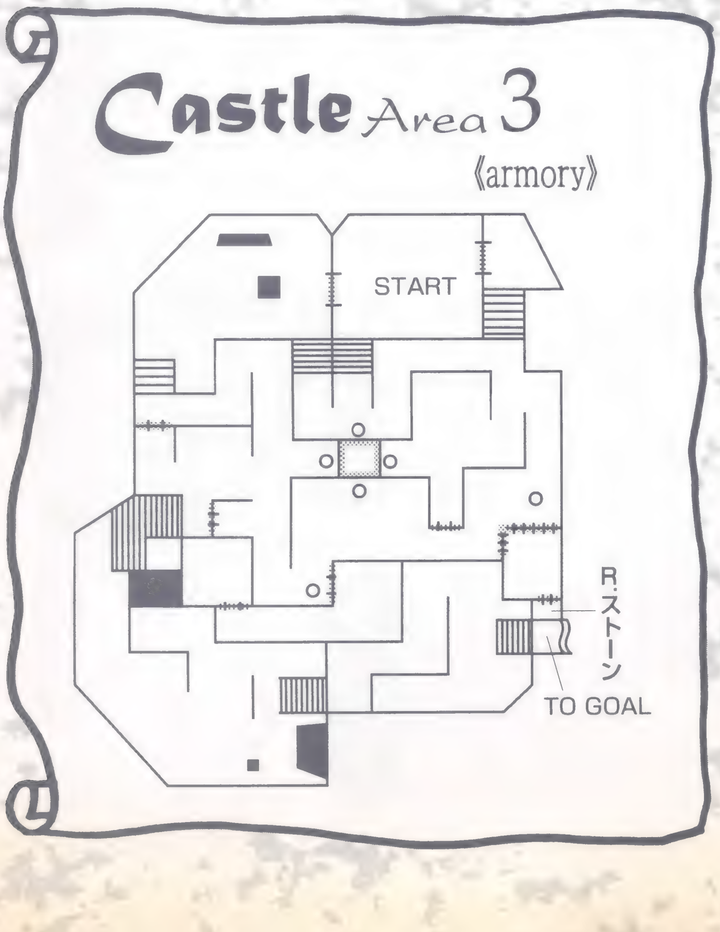
コツさえつかんでしまえば意外と簡単なのが、ジニー。近づかずに時計回りに動いていれば、ほとんどの攻撃を避けることができるのだ。一見避けられそうにない地上掃射ビームも、ビームの下を潜り抜ける形で回避できるぞ。

攻撃モーションを見たら時計回りに動き、止まったら攻撃を仕掛けよう。

CASTLE

狭い通路にトラップ満載。余計な道に行かないのが正解だね。
担当：真瑠世

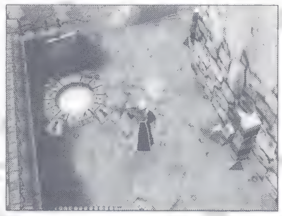




CASTLE

最初のエリアはボーナスステージがあるが、非常に長い道のりを歩かされるので考えどころ。また、通路の先に弓矢ゴブリンがいることが多いので、ショットを撃ちつつ進むのが重要。

上の通路の角にはゴーレムがいることが多い。経験値を稼いでいくといいが、地形に引っかけるのが難しいのである程度レベルがないとオススメできない。



最初の出口以降は、フードがあまりないので無視してもいい。

DUNGEON

スタート地点から階段を降りて行くが、その途中でポーションを使って、階下を一掃すると楽。下に降りたらゴーレムのいるところのスイッチを押して戻る。これでルーンストーンが上から降りて来る。

あとは先に進むだけだが、このエリアも弓矢ゴブリンが厄介。位置を覚えて速攻で倒していきたい。ターボショットをどんどん使ってポーションを温存していくのが理想だ。



このスイッチを押せばルーンストーンが上から降りてくる。

ARMORY

開幕近辺の地形を把握しよう。4方向にあるスイッチを押せば渡れる通路の近くにはほぼいかなくていい。

スタートしたら、左を一掃して、今度は時計回りに進んでいこう。

階段を降りたらゴーレムを誘って戻るが、このときに爆弾ゴブリンが厄介なのでポーションを敵陣深く潜って使うといい。あとはとくに問題ないはず。



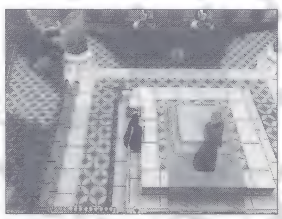
入り組んだ地形を把握すれば実は大したことないエリア3。

TREASURY

出口は2つあるが最初のほうに入るようにする。ルーンストーンが台座の上にあるが、一度取っている場合は無視。

この広場は速攻で抜けるようにしよう。出口が見えたらその前のワープスイッチで隣のスペースにあるフードだけ回収して戻る。

非常に短いエリアだが、デスが多いのでワープスイッチをうまく使って逃げるようにしよう。



このルーンストーンは、一度取ったらもう来ないほうがいい。

カイメーラ

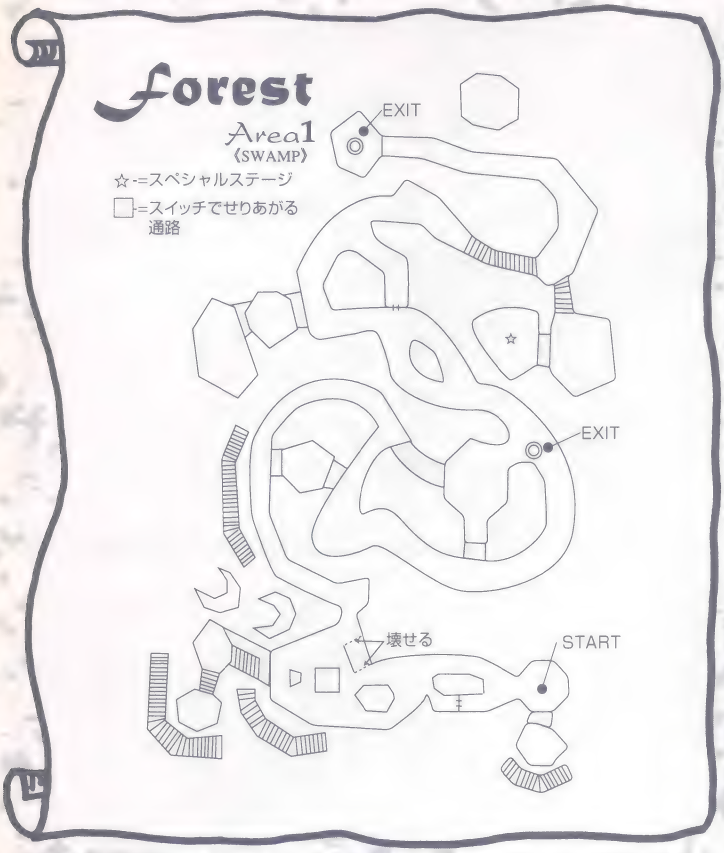
三つ首の合成獣との戦いは、スピードがそこそこあればダメージを受けることなく倒すことができる。

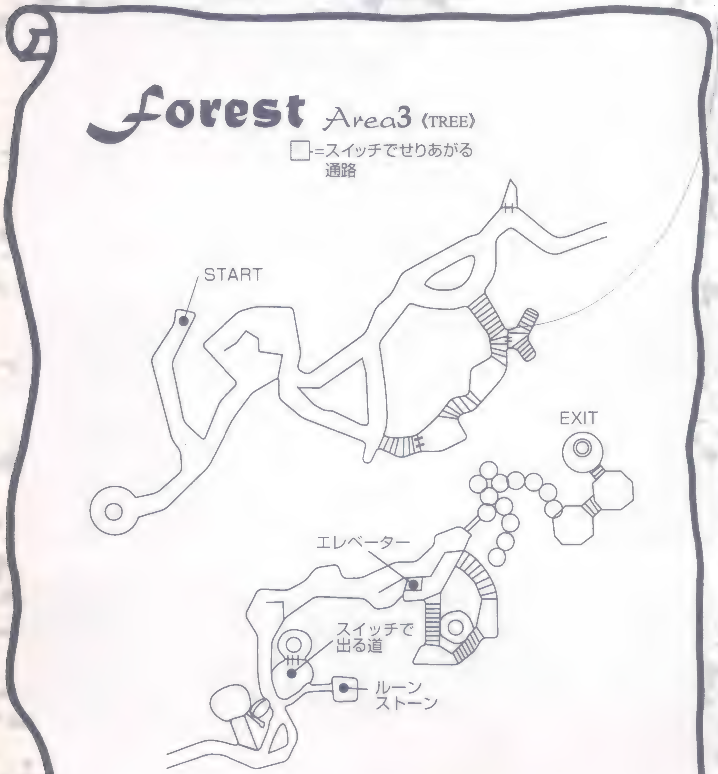
開幕で中央にあるフードに心が奪われるが、コレを取りに行くと攻撃されることがあるので、無敵を買ってきていないときは我慢。

基本的に遠距離で、弾を避けたら1～3発ショットを撃って、のくりかえし。左右どちらかの隅で戦っていこう。



たまに速いのが混ざるので、あまり焦らないほうがいい。





FOREST

中盤から鍵が足りなくなるので、ショップで買うか、他のステージで溜め込んでから来るのがベスト。

SWAMP

のっけからいきなり広大なステージ。遠距離攻撃をしてくるザコが多いので注意。

後半にボーナスステージがあるが、1P時はモンスターを利用しないと行けない。ここにはデスがいて、一度渡ってスイッチを踏めば逆デスを取れるが、ターボアタックを使うと反応することが多いので難しい。安全を期すなら最初の出口に入ってしまうのが無難である。


木の罠は閉じれば通り抜け可能。振り子は地面を見よう。

ROOTS

中盤までは地形が入り組んでいて、行き方が何通りかある。道を塞いでいる倒木は破壊可能。ゴンドラに乗るまでは要所要所でポーションを使いながら駆け抜けて行こう。

ゴンドラに乗ったら崖越しにポーションを使って段差の上にいる敵を倒すといい。

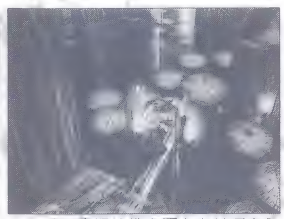
無敵アイテムを取ったらターボアタックとポーションを使いながらできるだけ距離を稼ぐのが重要だ(多人数時)。


多人数時は無敵アイテムが出る。一気に駆け抜けろ！

TREE

ここからの敵は樹木のジェネレーターから湧く木のモンスター。舞台も森の中になり、上下の段差が多くなる。序盤の分岐は坂を登り、金だけ取ったら戻って直進、吊り橋へ。

後半の木のゴンドラは降りてもいいアイテムがないので先に進もう。直後にある高い切り株の通路では、振り子の罠のあたりまで進んで一度戻り、その先の切り株がせり上がってから渡るように。


ここは一度切り株を浮上させてからゆっくり渡ること。

BRANCHES

長い面だがしばらく一本道。後半に鍵でも開かない扉があるが、そのまま進んでぐるっと一回転すれば開く仕組みになっている。その先の広い木の通路の壁にルーンストーンが隠されている。

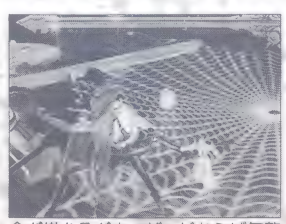
フォレスト全般にいえることだが、急いで進むと出会い頭に罠にぶつかりやすい。TREEとBRANCHESは特にそれが顕著なので慣れるまで慎重に進もう。


まっすぐ進んで一周すれば扉が開く。毒の噴射口に注意。

スパイダークイーン

外周に沿って回りながら、クイーンが毒液や粘液を出した直後に1、2発ずつ撃っていくのが基本方針。

お金があるならば、無敵と連射と3方向ショットを買い、そのうえで4面の毒ショットを持ってこよう。張り付いて撃てば無敵が切れるまでに相当のダメージを与えることができる。レベルの高いウィザードならばこれだけで倒せてしまう必勝パターンだ。


金が掛かるがウィザードならば無敵中に倒せるぞ。

キャリバー一口メモ

ソフィーティアに相打ち限定コンボ発覚！

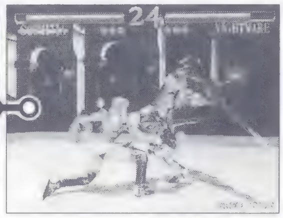
ソフィーティア⇩⬂⇨Ⓑは、回復不能のよろけを誘発する技。しかし、ソフィーティア側の硬直も長く、通常時にコンボを狙うことはできない。

しかし、ダウンしない技と相打ちになったらチャンス到来。この場合、ソフィーティア側の硬化が解けるのが早くなるため、よろけ中の相手に⇩⬂⇨Ⓑ⬅や⇩⬂⇨ⒶⒶを叩き込むことができるのだ。

これを決める最大のチャンスは、ナイトメアの⬂Ⓑガード後。最速で⇩⬂⇨Ⓑを出せば、チーフホールド中Ⓚ（ヒザ）とピッタリ相打ちを取れるぞ。反応するのがチト厳しいが、ダメージを考えると狙ってみる価値アリかも。



まだよろけ中の相手に、すかさず⇩⬂⇨Ⓑ⬅や⇩⬂⇨ⒶⒶを叩き込め！



ナイトメア&ジークの⬂ⒷⓀガード後は、⇩⬂⇨Ⓑを狙うのが最善の策。

すべてを知れば、もっと楽しくなる！

SOULCALIBUR™

特殊なテクニックや技の存在も、このゲームの魅力のひとつ。今回は、そんなマニアックなネタを集めてみたぞ。

担当：ちゃっきー

ちょっと特殊なパターン 地上コンボ集

浮かして…、崩してから…、ではなくても、連続技が狙える場面がある。それがここで紹介する地上コンボだ！

ソウルキャリバーでコンボを狙う場面といえば、浮かし、あるいは崩し技からが代表的だ。しかし研究が重ねられた今日、これらの一般的なコンボは、ほぼ出尽くしたといってもいいだろう。

今回紹介するのは、今までの常識にそぐわない通常やられからの地上コンボだ。さすがに例は少ないものの、知っておけば実戦で役に立つものもある。ひょっとしたらまだ見つかるかも…？

御剣 Ⓖ⬃Ⓚ~ⒶⒶ

御剣のⒼ⬃Ⓚは発生も早く、かなり使いやすいジャンプ攻撃だ。この技は、ノーマルヒットで御剣側が10フレーム有利。つまり、発生10フレームの立ちⒶを出せば、連続技になる。ⒶⒶはとどかないことも多いので、Ⓐを1発から2択を仕掛けよう。

ちなみにカウンターヒットの場合はダウンし、⬂Ⓑ、⬂Ⓑなど追い打ちが確定する。



このジャンプ攻撃のノーマルヒットから、立ちⒶが連続ヒットする。

リザードマン ⇨➡Ⓐ~Ⓑ ⇨➡Ⓐ~投げ、他

御剣のものとともに、実戦で使うチャンスが多いコンボ。⇨➡Ⓐはノーマル、カウンターを問わず、ヒット後16フレームも有利になるというスグレモノだ。密着でヒットすれば、ステージ中央でもⒷが（まれにⒷⒷまでつながる）、ステージの端に追いつめた状況でヒットした場合は、何と投げまでもが連続技になるぞ。

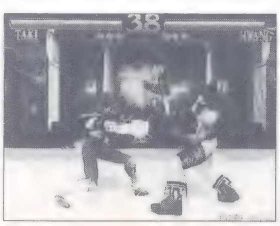


端に追いつめていれば、さらに大チャンス。投げをも確定で決められる。

タキ 宿を使った連続技

構えを使った地上コンボといえば、タキの宿中⇦Ⓐを使ったラッシュもそのひとつだ。もっとも一般的なⒶ⬁ⒷⒷ（ⒶⒷⒷ⬉）~宿中⇦Ⓐを始め、シビアだがⒷ⬉ⒷⒷ（ⒷⒷⒷ⬉）~宿中⇦Ⓐも連続ヒットする。

そして、もっともつなげやすいのが⇨➡Ⓐ⬉による宿りへ移行。この場合前述の2種よりもさらに硬化差が大きくなり、宿中⬅Ⓐはもちろんのこと、宿中Ⓚも連続となる。実戦レベルで大きく価値があるほどのものではないが、工夫次第では活用できる事実だ。

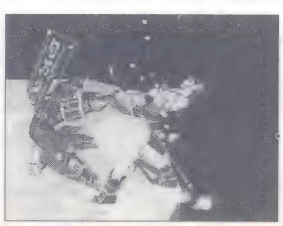


宿を絡めたラッシュは、タキの基本戦術。連続ヒットする連携も多い。

吉光 ⇩Ⓐ+ⒷⒷ~⇨Ⓚ

⇩Ⓐ+ⒷⒷヒット後は吉光側が16フレームも有利な状況になる。普段は大きく距離が離れるものの、リング際に追いつめている状況なら話は別だ。ここにすかさず⇨Ⓚを決めれば、確実にリングアウトさせることができる。

ただ、始動技をヒットさせるチャンスが少なく、実用性という点では疑問が残る。魅せ技のレベルになるが…。

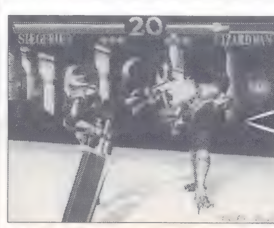


リング際でこの技を当てないとダメ。実戦で決めるチャンスは少ない。

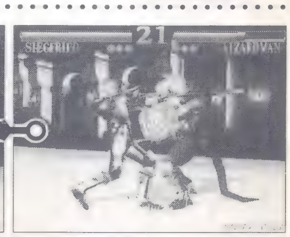
ナイトメア&ジーク Ⓐ~デキスターホールド中Ⓚ ベースホールド中Ⓐ~デキスターホールド中Ⓚ

構えを使った地上コンボ。Ⓐ始動のものは、一部のキャラに密着でヒットさせれば通常時でも連続になるほか、そのほかのキャラに対しても、リング際に追いつめた状態なら連続ヒットする。また、ベースホールド中始動のものもリング際限定だ。

どちらもそれほど使えるコンボではないが、連携としても有効なので、バリエーションのひとつとして狙ってみてはいかがだろうか。



そのままデキスターホールド中Ⓚが連続ヒット。リングアウトも狙える。



リサードマンやアスタロスなどは、リング中央でもOK。Ⓐで構えて…、

今まで見たこともない技が突然出た…そんな経験はないだろうか。そう、ソウルキャリバーには、以前掲載した技表には載っていない特殊な技というものも存在しているのだ。ここでは、そんな技の中で、入力法が確立されたものを紹介していこう。

今でもこのような技に関する噂は絶えず、ここで紹介するものがすべてではない可能性は非常に高い。興味のある人は、まだ見ぬ隠し技を探してみるのもいいかもしれない。

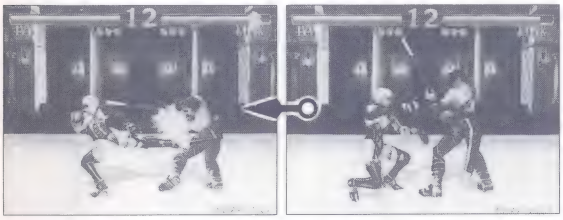
実はいろいろと…

技表にない技集

ここでは、技表にも載っていない隠された技をまとめて紹介する。使える、使えないは別として…。

アイヴィー

中腰状態で⇘Ⓚ



立ち状態としゃがみ状態の間あたりで⇘Ⓚを入力すると、⇩Ⓚに似た下段キックが出せる。ただ、ダメージは雀の涙ほど、しかも出すまでに時間がかかるため、実用性は皆無に等しい。

吉光

しゃがみ中⇧or⇖Ⓐ+Ⓑ



御剣の⇧Ⓐ+Ⓑと同じ技。タイミングがシビアなため、実用性どころか出すことすら難しい。このほかにも、御剣固有の技が特殊な入力法によって出せる、という話は多い。

ソンミナ

Ⓑを押しっぱなしにして⇘Ⓚ



キリクの⇘Ⓑ+Ⓚと同じ技だが、技が技だけに実用性は低い。右のコマンドのほか、⇘ⓀⒷでも出すことが可能。ちなみにキリクと違い、レバー⬇でダウンに移行することはできない。

エッジマスター

Ⓐ⇧or⇩方向走り中ⒶⒶ（キリクorソンミナ時）



以前本誌でも紹介したことのあるエッジマスター固有技。キリクの⇧or⇩方向走り中Ⓐから、さらに下段につながる技だ。最後のⒶは、シビアな目押しより連打で入力したほうがいいかも。

タキ

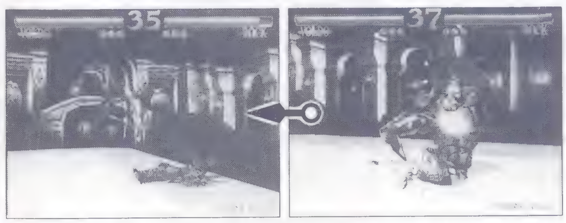
背を向けてⓀ➡



振り向きⓀ後、1P2P側に関係なくレバーを右に入れると、そのままスムーズに前転（風車）へ。もちろん、そこから風車始動の固有技を出すこともできるが、実用性、使用チャンスともにかなり低い。

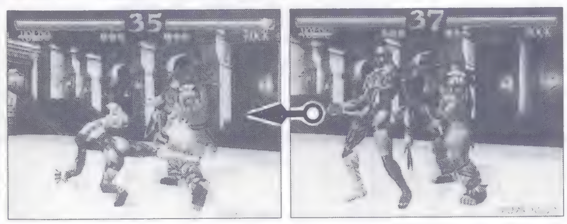
ヴォルド

背を向けてⒶ+Ⓑ～空中制御



背を向けてからのⒶ+Ⓑがヒットしたあとは、レバーにより落下地点や落下速度を制御することができる。急降下するのが実戦的だが、レバー上でゆっくり降りるのも一度は見ておきたい。

背を向けて⇘Ⓚ



ダウンしない振り向き下段キック。地味ではあるが、実戦的には使える技といえる。ガードされても反撃を受けないので、背を向けてからの刻み下段攻撃として連携に組み込んでみよう。

立ち途中ⒷⒶ+Ⓑ



本来背を向けてⒶ+Ⓑに相当する技が逆方向に出る。Ⓐ+ⒷⒼやⒶ+Ⓑ⬇に移行することもでき、後者は見た目がかなり面白い。実用性は低いが、遊び技としての価値はなかなか高い？

テクニカルキャンセル大特集

実用あり、カッコつけあり

新宿プレイマックスのプレイヤー、その他情報を提供してくれた方々に感謝しつつ…。

前のページで取り上げた"技表にない技"と並び、テクニックのひとつとして存在する特殊キャンセル法。今までもその一部を紹介しているが、それら以外にもまだまだある。これまでの復習に新テクニックをプラスし、ここでもう一度まとめてみた。

実戦で役立つものも数多くあるこれらの特殊キャンセル。使い方を工夫すれば、間違いなく強力な武器となる。もちろん、魅せ技、遊び技レベルのものもあるが…。

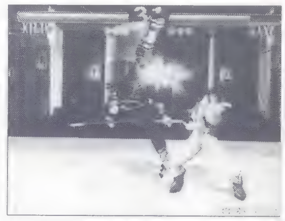
方法その①ソウルチャージ(SC)キャンセル

●ファン
⇨➡ⓀⓀ~SC
⇨➡ⓀⓀⓀ~SC
⇦⬅ⓀⓀ~SC

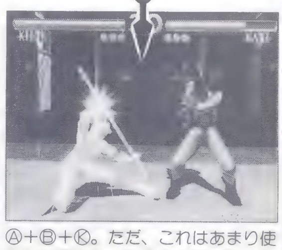
●キリク
⇨➡ⓀⓀ~SC

ファンの⇨➡ⓀⓀに代表されるソウルチャージキャンセル。本来連携につながる部分をソウルチャージ（以下SC）に置き換えることができ、その分硬直が短くなる、というのが特長だ。まずは連携を入力し、キャンセルしたい部分が発生する前にⒶ+Ⓑ+Ⓚを入力するのがポイント。ここから、SCを素早くⒼでキャンセルして次の行動につないだり、長めに出してガード不能を狙ってみたり…と、いろいろな使い方ができる。

ファンのキャンセルはタイミングも早く、実用度が高い。⇦⬅ⓀⓀのほうも、もともとの連携のつなぎが遅い分反応されにくく、工夫次第ではかなりの効果を発揮するぞ。



キリクの⇨➡ⓀⓀでも可能。⇨➡ⓀⓀまで入力し、2発目の発生前に…、



Ⓐ+Ⓑ+Ⓚ。ただ、これはあまり使えない例かも。やるならファンかな。

さて、今回新しく紹介するのは、キリクの⇨➡ⓀⓀ~SC。ただ、もともと連携のつなぎがあまり早くないので、大きな効果は期待できないかも。⇨or⬀or⬂方向走り中Ⓚでももちろん可能だが、ソンミナの持つ同系統の技では不可能。

方法その②技から別の技へのキャンセル

●吉光
⬀or⬂方向走り中Ⓑ~Ⓑ+Ⓚ

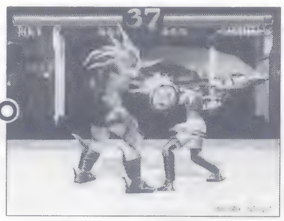
●キリク&ソンミナ
しゃがみ中Ⓐ~しゃがみ中Ⓐ+Ⓑ

●ロック
Ⓐ~⇩⬃⇦Ⓑ+Ⓖ
⇩⬃⇦Ⓐ~⇩⬃⇦Ⓑ+Ⓖ

●ロック&アスタロス
下段弾き~⇩Ⓐ+Ⓖ
下段弾き~⬃Ⓐ+Ⓖ(ロック)

技から別の技へのキャンセルは、種類が豊富だ。吉光のそれが代表例となり、入力タイミングによってキャンセルタイミングをずらすことができるのも特徴のひとつ。発生前にキャンセルすればフェイント的に、発生後にキャンセルすれば連携技のような感じに使うことができる。

今回初めて紹介するロックのキャンセル法は、コマンド投げへの派生。連携としてはもちろん、どちらもヒット後は連続技になり（投げ抜けはもちろん可能だが）、利用価値はなかなか高いぞ。



ロックのⒶor⇩⬃⇦Ⓐキャンセル投げは、実戦でもかなり使える部類。



連携として使えることはもちろん、ヒットしていれば連続技になるぞ。

一方、ロック&アスタロスの下段弾き（失敗時）キャンセルは、完全な遊び技。勝利後の挑発程度か…？



一方、こちらは完全な遊び技。下段弾き（⬃Ⓖ）の失敗モーションを…、



下段投げ、あるいはロックのダウン投げでキャンセルするというもの。

方法その③連携の途中キャンセル

●ナイトメア&ジーク
Ⓐ+ⓀⒶ⇩Ⓐ

連携の途中で、攻撃判定を出さずに次の技へとつなぐという特殊な例。Ⓐ+ⓀⒶまで入力したら、Ⓐが発生する直前ぐらいのタイミングを計って⇩Ⓐを入力するのがコツだ。



Ⓐ+ⓀⒶまでは普通に入力しておいて、Ⓐが発生する瞬間を狙って…、



⇩Ⓐを入力。すると、2発目のモーションがキャンセルされて下段へ。

こうすると、2段目のⒶが途中でキャンセルされ（攻撃判定も出ない）、⇩Ⓐの下段部分へとつながる。もちろん、⇧or⇩走り中Ⓚ始動の連携でも同じことが可能だ。

ただ、闘い慣れている相手にはやはりあまり通じない。魅せ技の域は脱しないが…。

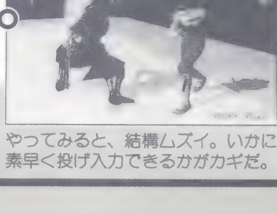
その④構えキャンセル

●御剣
⇦Ⓐ+Ⓑ（居合）キャンセル

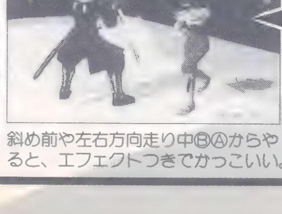
最後は、御剣の居合(構え)を最速でキャンセルする方法を紹介しよう。

通常、居合の構え中にレバーを⇨と⇦以外の方向に入れれば通常構えに戻るのだが、それよりもさらに素早く構えを戻す方法がある。それは、居合のコマンドを入力後、すぐさまⒶ+Ⓖ、またはⒷ+Ⓖ（投げ入力）をするという方法だ。つなげてみると、⇦Ⓐ+ⒷⒶ+Ⓖというような入力になる。かなり素早い入力が必要だが、成功すれば刀を鞘に収める前に居合がキャンセルされ、その行動自体の隙はほとんどない。居合を一瞬見せておきながら、即座に相手の攻撃をガード、なんていう芸当も可能だ。斜め前や左右移動中ⒷⒶの居合を使えば、刀のエフェクトが残るため、さらにかっこいいぞ。

とはいえ、実用性は皆無。勝利後の遊び程度の技だ。



やってみると、結構ムズイ。いかに素早く投げ入力できるかがカギだ。



斜め前や左右方向走り中ⒷⒶからやると、エフェクトつきでかっこいい。

ドリームキャスト
DC版開発日記(仮)

SOULCALIBUR™

次号より 連載開始!





※画面は開発中のものです。

ナムコがセガのハードにソフトを供給する!この快挙を成し遂げるためには、開発スタッフは様々な艱難辛苦の道を抜けていかなければならないであろう。時に熱く拳で語り、時にハード性能の壁に身もだえる。その行程をリアルタイムで描く、汗と涙の開発日記!!

乞うご期待!!

平成11年4月　KCEスクール 大阪本校・大阪予備校開校決定!!

KONAMI



大阪本校・大阪予備校

KCEスクール本校・予備校が大阪駅前第3ビルに開校 3月募集開始!
4月末まで願書受付中!!予備校は無試験で入学可能!!

コナミコンピュータエンタテイメントスクール(略称:KCEスクール)は本年4月、大阪市北区梅田(所在地:大阪市北区梅田1-1-3大阪駅前第3ビル)に大阪本校を開校いたします。KCEスクールは、平成9年の設立以来、校舎を増やしており、本校は、神戸、東京に次いで3本校目となります。また、同場所に予備校3校目となる大阪予備校も同時に開校します。
KCEスクールは、コンピュータエンタテイメント業界をリードするコナミ(東証・大証1部上場)が運営するクリエイター養成スクールです。当スクールはメーカーであるコナミの持つ資材・人材・ノウハウがリアルタイムにカリキュラムや機材に反映され、教科書に載っていない最新の技術が学べ、その教育レベルも卒業すればコナミへ無試験で入社できる程の高いレベルの教育を受けることが出来ます。
当スクールは、ただ単に卒業証書を発行することが目的のスクールではありません。専門技術を身につけたプロフェッショナルを養成する事を目的としたスクールです。
プロフェッショナルへの道は厳しいかも知れませんが、コナミグループの全面的バックアップを受けるKCEスクールで一歩一歩確実にクリエイターへの道を歩んでください。



あなたもKCEスクールでゲームクリエイターに!



KCEスクール学生作品

KCEスクールの特徴

KCEスクールは、実践を重んじた教育を行い、卒業後すぐに第一線で活躍できるクリエイターを養成することに重点を置いています。

1 初心者からのカリキュラム
制作者として修得すべき知識と技術は無試験で入学できる予備校(基礎課程)で学んでいただきます。初心者が安心してクリエイターを目指せる教育システム・カリキュラムとなっております。

2 随時入学・進学・卒業制
KCEスクールは、予備校(基礎課程)・本校(制作課程)・実践校(実践課程)の3段階制で、いつでも入学でき、上位校の入学基準に達すれば短期間で飛び級が行われ、卒業基準に達すればその時点で卒業できる実力評価型のフレキシブルな教育体系となっております。

3 制作現場で最終実践教育
最終教育段階は、全国にあるコナミグループ制作部門(実践校)の制作プロジェクトチームに配置しての実践教育(インターン制度)。制作現場での実践教育が当スクールの最大の特徴となっております。

4 コナミへの無試験入社特典付与
実践校で卒業基準に達した学生には卒業証書を授与し、更にコナミグループ制作会社への無試験入社特典が付与されます。

5 講師はコナミグループ全社員
実際に商品制作ができる即戦力の人材育成を行うため、講師はコナミでのゲーム制作経験豊富なベテランが担当しています。また、専門講師以外にもスクールからの要請によってコナミグループ社員がいつでも講師になるシステムとなっています。

6 研究室で研究・制作
各本校にはマルチメディア研究室が設置されており、研究室では講師も学生も研究員となって商品や先端技術の研究・制作を行い、学生にとって高レベルの教育が行われます。また、制作された作品はコナミバックアップにより商品化されるチャンスがあります。

KCEスクール 短期コースのお知らせ

KCEスクールでは、短期間で基礎から応用まで学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致します。

■開講するコースは次のコースです。

3DCG アニメーションコース
平成11年4月開講　全10回(3ヵ月)

入学説明会のお知らせ

日時 随時受け付けておりますので、お電話にてお早めにお申し込み下さい。

場所 KCEスクール 東京本校・大阪本校・神戸本校

資料請求方法

※電話・インターネットでも請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。 なお、正面に「平成11年度資料請求」と朱書きして下さい。

[記載事項] 1.住所(郵便番号、県名も記載して下さい) 2.電話番号　3.氏名(ふりがなをつけて下さい) 4.年齢　5.性別　6.在学学校名・学年(お勤めの場合は最終学歴・会社名) 7.掲載誌名

[請求先] 〒106-0032　東京都港区六本木1-4-30
KCEスクール入試事務局　TEL 03(3224)0573(代)
(お問い合わせは、9:00〜17:00土曜・日曜・祝祭日を除く)

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテイメントスクール

平成11年度生 募集中!!

●インターネット情報サービス(最新情報はこちらで)
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/school
TEL 03(3224)0573(代)

コナミは東証・大証一部上場会社です。

業務拡張に伴い3DCG講師募集中。詳細はこちらまで。
連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

開講コース

KCEスクール予備校
- プログラム基礎コース
- 音響サウンド基礎コース
- CG基礎コース
- ディレクター基礎コース
- シナリオ基礎コース

KCEスクール本校
- プログラム本コース
- 音響サウンド本コース
- 映像デザイン本コース
- 3DCG本コース
- ディレクター本コース
- シナリオ本コース

KCEスクール実践校
- KCEスクール札幌校
- KCEスクール東京校
- KCEスクール新宿校
- KCEスクール渋谷校
- KCEスクール六本木校
- KCEスクール東六本木校
- KCEスクール横浜校
- KCEスクール座間校
- KCEスクール名古屋校
- KCEスクール大阪校
- KCEスクール神戸校
- KCEスクール西神戸校

※ディレクター基礎コース・シナリオ基礎コースは東京予備校のみの開講となります。
※ディレクター本コース・シナリオ本コースは、平成12年度より募集となります。

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社

ゲーメスト5/15号アンケート
GAMEST 編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　)	
都道府県 市郡 区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号 ｜ 番号 ｜ 賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは5月15日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社

君こそGAMEST 行
ゲーメスト5/15号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　)	
都道府県 市郡 区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

郵便はがき

101-8935

ここに50円
切手をはって
下さい

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
「バトルギアタイムアタックランキング
～最速は誰だ!～」
キャンペーン事務局 行

(キリトリ線)

ふりがな お名前	年齢 (　)歳 性別 (男・女)※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話(　　)	
※都道府県	
①小学(　)年 ②中学(　)年 ③高校(　)年 ④大学(　)年 ⑤社会人 ⑥その他(　　)	

※の部分は○でお囲み下さい

ゲーム名

スコア　　PTS.　　月　日　達成

面　数　　難易度 残機設定

備　考（タイム・残機）

ゲームセンター　名前　電話　住所

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　㊞

（キリトリ線）

GAMEST ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

ゲーメスト5/15号

■ゲーメスト5/15号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、142ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年5月15日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　理由は

2:今号から始まった「ダストオブヒューマンR」の感想をお願いします。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

8:アイランドの中で一番おもしろいコーナーと一番つまらないコーナーはどれかそれぞれ教えてください。また、その理由も教えてください。

9:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を1つ教えてください。

10:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

（P.N.　　　　　　）

ご協力ありがとうございました

（キリトリ線）

バトルギアタイムアタックランキング応募ハガキ

1.タイム　　　月　日　達

2.スコアネーム

3.コース　　級

第1回(3/31締切)	第2回(4/30締切)	第3回(5/28締切)	第4回(6/30締切)
初級・中級	中級・上級	中級・上級	超上級

4.クラス・車種　　クラス　車種

クラスA	クラスB	クラスC
JZA80・BNR32・NA2 CE9A・CN9A・CP9A FD3S・GC8・GC8 GC8改	ST205・RPS13 S14・EK9・FC35	AE111・AE86 AE86・DC2・NB6C NB8C

5.パスワード

6.地　区　　地区

A地区	B地区	C地区	D地区
北海道・青森・秋田・岩手・宮城・山形・福島・新潟・長野・山梨	東京・神奈川・千葉・埼玉・茨城・栃木・群馬	大阪・富山・石川・福井・岐阜・静岡・愛知・三重・滋賀・京都・兵庫・奈良・和歌山	鳥取・島根・岡山・広島・山口・徳島・香川・愛媛・高知・福岡・佐賀・長崎・熊本・大分・宮崎・鹿児島・沖縄

7.ゲームセンター

店舗名

住所　　電話

以上のタイムを記録したことを証明します。

店長　㊞

8.攻略のポイント・感想

記入方法

- 赤枠欄部分を全てご記入下さい。3のコース、4のクラス・車種、6の地区は右の表をご参照の上、間違いないようご記入下さい。
- タイム証明欄は必ずお店のスタッフに記入してもらうようお願いします。

※記入事項が不完全だと無効になる場合があります。
特にパスワードはネームレジストの時にしかでませんので必ず控えて下さい。

※応募期間中、何回でも応募できますが、コースはお一人、一コースに限らせて頂きます。

※応募は必ずこの専用ハガキをお使い下さい

INFORMATION

TOPICS

○「ビートマニアポケット2」
好評発売中！
○「逮捕しちゃうぞ the MOVIE」
4月24日（土）ついに公開!!
○安田良子ファースト写真集
4月23日発売!!
○「サイキックフォース2012」
感謝祭開催決定!!しかもタダ！
○小森まなみ「ことばの花束」展
イベントリポート！
○横浜FC
4月25日、記念テレカ発売!!

DISC BOX

○beatmaniaⅡDX
オリジナルサウンドトラックス
○MIDI POWER Pro7
～グラディウス～
○VJ
オリジナルサウンドトラックス
○餓狼伝説 WILD AMBITION
アレンジサウンドトラックス
○SEGA L.A.マシンガンズ
オリジナルサウンドトラック

●応募のきまり●

インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101・8935 東京都千代田区神田神保町1・26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ5月15日だ。

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●ワンダースワンやネオジオポケットカラーなど、動きが活発な携帯ゲーム業界。ネオジオポケットカラーでは、アーケードでお馴染みのSNKとカプコンがタッグを組むし…。今後はそういう情報もインフォメでがんがん扱っていきたい所存。読んでね。

TOPICS

生まれ変わって、さらにクール!!

REREASE

大好評の携帯ゲーム「ビートマニアポケット」に待望の第2弾が登場!!

WHATS UP?!オレだ、オレだよ！DJメストだ。いや～、久しぶり。さて、オレが出てきたってことは…そう、携帯用ゲーム「ビートマニアポケット」の新情報をオーディエンスのみんなに届けにきたってわけさ！HAHA！

情報通なヤツなら知ってると思うけど、3月25日に携帯用ビートマニア待望の第2弾「ビートマニアポケット2」が発売されたんだ。このニュースにオレはぶっ飛んだぜ！とびっきりクールな予感がしたのさ！なんといっても「BEMANI」の名を冠したモノは、オレたちDJ仲間では最高級ブランドと同じぐらいに考えてるからな。ちなみに「BEMANI」は、コナミのサウンドシミュレーションゲームと認められたものだけに与えられるブランド名なんだぜ。ダンスダンスレボリューションとか、ギターフリークスとか、ポップンミュージックとかな。当然、「ビートマニアポケット2」も「BEMANI」の名を与えられた純血種ってわけだ。

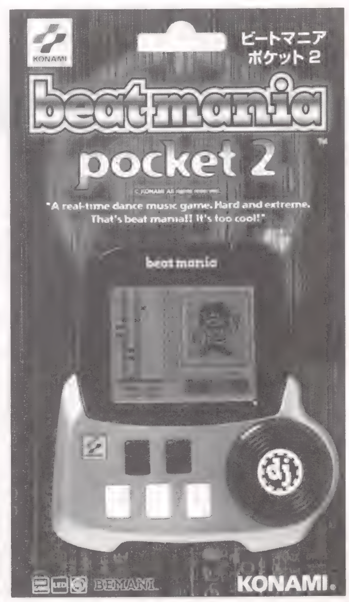
OK！じゃ、どこが変わったかっていう話に入ろう。まず、パッと見のデザインがさらにクールになった。デザインだけじゃなくて、金属的な質感もドープだ。細かいところだけど、鍵盤が大きくなってプレイしやすくなっているのも、ありがたい変更点だな。コナミのロゴ部分に、LEDを使った発光が仕込まれているのも心憎い限りだぜ。

デザイン面だけじゃなく、見やすくなった液晶画面や、イヤホンの音量を3段階に調節できるスイッチなど、機能面もすごいのさ。

肝心の曲の方も2nd,3rd MIXから選りすぐられたとびっきりのトラックが目白押しだ！おなじみの「Reggae」「Dj battle」に加え、「Rave」「Break-bts」「Funky jazz groove」「Euro beat」てなマニアックな曲まで、全6曲を収録して、プレイヤーの挑戦を待ってるのさ。コイツをやらなきゃDJの名が泣くってもんだ。まだ持ってないヤツは、早めに買っといたほうがいいぜ。

ゲーメスト読者だけに教える
[㊙情報!!]

コナミの大人気ゲーム「ダンスダンスレボリューション」「ポップンミュージック」が携帯用ゲームで発売されることになったぞ！気になる操作系（特にDDR）は未定！具体的な情報が入り次第掲載するから、インフォメを見逃すな!!



このビートマニアポケット2を、抽選で3名の方にプレゼント！欲しい人はインフォメ「ビーマニポケット2」係まで送ってね。

beatmania pocket2

商品仕様/イヤホンジャック付き、ボタン電池
LR44を3個使用（テスト電池付き）
3段階音量調節機能付き
（イヤホン音量のみ・外部SPEAKERは一定音量です）
サイズ/W99×H100×D22mm
価格/2980円（税別）
問い合わせ先/コナミホットライン 0120-086-573
月曜日～金曜日（祝日を除く）正午～午後7時まで

走れトゥデイ!!跳べモトコンポ!!首都機能完全停止！最強婦警夏実＆美幸 陸・海・空の大チェイス!!

MOVIE

「逮捕しちゃうぞ the MOVIE」4月24日（土）ついに公開!!

公開間近の「逮捕しちゃうぞthe MOVIE」は「あぁっ女神さま」「サクラ対戦」の藤島康介氏初の劇場アニメーションということもあって期待している人も多いんじゃないかな？

劇場版は今までになくハードそしてシリアスな展開が繰り広げられるのだが、ファンとして気になるのはやはり夏実と美幸の活躍だろう。

今回の「逮捕」は夏実と美幸だけというよりも墨東署の全員（もちろん東海林巡査長もいるよ）が主役といった感じだったぞ。

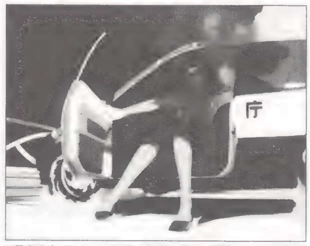
ハードでシリアスな展開といってもそこは「逮捕」。様々なお約束やおなじみ夏実のモトコンポ、美幸の「ニトロオン！」、頼子のマイペースぶりも健在なので、心配しないように。

特にテレビシリーズではあまり出番のなかった木下警部補や蟻塚警視正のファンは、期待していてもいいかも。

個人的には夏実がたまらなくステキなので、ますます惚れてしてしまった。そうそう、課長もかなり渋かったなぁ。

また、グラビアやテレビで活躍中の優香、吉井怜、堀越のり、唐沢美帆の4人からなるユニットNITRO（ニトロ）が歌うメインテーマ「CALLING」が、4/21に発売決定だ。

従来のファンはもちろんのこと、「逮捕しちゃうぞ」を初めて見る人も楽しめる作品になっているので、見に行かない人は逮捕しちゃうぞ!!（お約束）



ファン感涙、夏実の「足ブレーキ」もあるぞ。ワーイ。

〜劇場INFORMATION〜

4/24　初日舞台あいさつ

会場/時間　丸の内シャンゼリゼ 11:15（1回目上映前）
　新宿東映パラス2　13:05（1回目上映後）
出演者（予定）　藤島康介 / 西村純二（監督）
　玉川紗己子 / 平松晶子 / NITRO

4/24&25 先着合計1万名プレゼント
●初日、2日目の2日間、全上映劇場で先着合計1万名様（各日 5000名）に、「逮捕しちゃうぞ the MOVIE」最新B2告知ポスター（非売品）をさしあげます。

ゴールデンウィーク劇場版セル画プレゼント
●5/2〜5の4日間、下記の6劇場にて先着合計1000名様（各日250名）に、「逮捕しちゃうぞ the MOVIE」セル画をさしあげます。

実施劇場：丸の内シャンゼリゼ / 新宿東映パラス2
　梅田東映会館 / 名古屋東映パラス
　福岡東映 / 札幌東映パラス
※セル画はお一人様1枚ずつ、絵柄は選べません。
　劇場により枚数に多少の差異があります。

ファンのみなさまありがとう!!

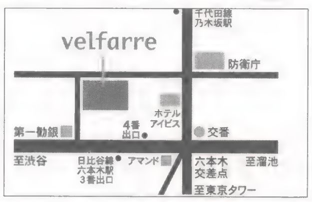
EVENT

サイキックフォース感謝祭開催決定!!

サイキックフォースファンのみなさんこりゃもう行くしかないでしょう。

内容はZUNTATA-J.A.M、影山ヒロノブのライブ、声優トークショーそして、サイキックフォースの最新極秘情報初公開!!など盛りだくさん。

詳しくは下の概要を見て下され!!



「サイキックフォース感謝祭」イベント概要

名称	：	サイキックフォース Thanks giving Day 感謝祭
日程	：	4月18日
場所	：	六本木ヴェルファーレ
時間	：	12:00開場　12:30開演（お客様が多数の場合は2部公演させていただきます）
料金	：	無料
条件	：	どなたでも参加可能
司会	：	白丸 / ユリサ
特典	：	特製サイキックフォースポストカード5枚セットを入場者全員にプレゼント

「半額〜♪」の美少女はこの人です

REREASE

4月23日、安田良子ファースト写真集発売!!

CX「芸能女学館」でナチュラルな美少女として注目を集めた安田良子。「マクドナルド」のCMで、「半額〜♪」と歌ってる娘と言えばわかるよね。

そんな彼女の「少女から女性」へと移り変わるメタモルな瞬間をあますところなく詰め込んだファン待望のファースト写真集「良い子」が定価2500円（税抜き）で発売されるぞ。

この写真集、良くある全撮影○○と銘打った写真集とは違い、3人の個性の異なる写真家を起用しての海外ロケ、国内ロケに加え、彼女自身のプライベートな写真（例えば実際の卒業式など）までフィーチャーしたフィクション+リアルビジュアル満載の新しい写真集なのだ。



〜サイン本配布＆握手会のお知らせ〜
4/29（木祝）東京・渋谷　15:00〜
阪急ブックファースト渋谷店
5/1　（土）　大阪・天王寺 15:00〜
旭屋書店天王寺Mio店

横浜FCを応援したい!!

CAMPAIGN

4月25日キックオフ！記念テレカ発売!!

大不況の強風をまともに受けて、プロサッカーチーム横浜フリューゲルスが、事実上解体されてしまったことを覚えていますか？つらいニュースだったけど、その後がいい。フリューゲルスファンを中心にしてついに手づくり市民球団をつくりあげてしまったのだ。その名は横浜FC。

ゲーメストはリティ監督率いる横浜FCを応援することにしたのだ。なぜ横浜FCなのだと言われれば、球団解散という事態にファンがただ悲しんだり、簡単にあきらめたりしないで、ねばり強く行動を続けて、ついに市民球団を発足させた、その若々しい情熱に感動したからなのだ。

それともうひとつ。読者の厚い応援に支えられて、ようやく生き延びてこれた、ゲーメスト創刊時の頃を重ね合わせて、応援したくなってしまったのだ。

ゲーメスト読者の皆さん、ゲームの合間に横浜FCを応援してネ。

4月25日（日）13時、横浜国際総合競技場でキックオフ！新声社では応援テレカ「横浜FC結成記念メモリアルテレカセット」（2枚組・2600円）をつくってしまうぞ。こちらもよろしく。球場で、またマルゲ屋・読者サービス部でも販売するよ。（TM）

YOKOHAMA FC

日本全国からファンが集結!!

REPORT

小森まなみ「ことばの花束」展イベントリポート！

3月25日〜28日、東京都新宿区のギャラリーで「小森まなみ・ことばの花束展／月島つぐ美・原画展」がおこなわれた。本誌でコラムを連載している小森まなみさんの初の展覧会ということもあり、ゲーメストもお邪魔してきたぞ。

会場には小森さんのラジオのリスナーがたくさん駆けつけ、大賑わい！自主的にお客さんの整理を始める人もいて、マナーの良さを感じさせられた。





ラッキーなことに、直接小森さんに会って話を聞くことができた。ファンの方々は、関西の方から大型トラックで（しかも配達中に）来てくれたり、東北の方から集団で来てくれた、という話をしてくれて、すごく感激しているみたいだった。日本中の小森まなみさんファンが集結したこのイベント、早く第2回を開催してほしいね。

MIDI POWER Pro7
～グラディウス～



コナミ最新のシューティングゲーム「グラディウスⅣ」のMIDI POWERが登場!その最新作のオリジナルアレンジはもちろんのこと、歴代のアレンジも収録!その曲数は11曲!さらにPOWER DISKへはMIDIデータを収録!（付録のディスク）こちらには5曲を収録だ!

CD：KMCA-5
価格：¥3,873（税込）
付録：データ入り2HDフロッピーディスク
コナミミュージックエンタテイメント/キングレコード

4/23 発売

今号のおすすめ



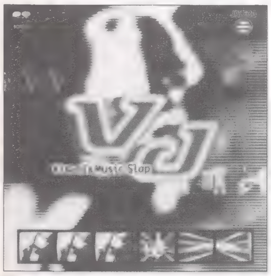
beatmania ⅡDX
オリジナルサウンドトラックス

絶好調のコナミのサウンドシミュレーションゲーム!鍵盤が5鍵から7鍵へ増えた「ⅡDX」のオリジナルサウンドトラックが発売されることになった!ゲームで流れるVGMは、クラブ系からライト系まで幅広いジャンルを用意！さらに、過去のビートマニアの名曲も収録されている！ロングバージョン2曲を含む全27曲を収録！

CD：KICA-2　価格：¥2,243（税込）
コナミミュージックエンタテイメント／キングレコード

4/23 発売

VJ
オリジナルサウンドトラックス



ジャレコから発売のサウンドシミュレーションゲーム「VJ」のオリジナルサウンドトラックスが発売される!EARTHWIND &FIREの「FANTASY」やSTYLITHTEXの「Y.M.C.A」など洋楽4曲を含む完全版楽曲、マーカスのアレンジ曲、森脇まなみのロングバージョンも収録!

CD：PCCB-00368
価格：¥1,890（税込）
予約特典：スーパーピクチャーCD
ポニーキャニオン

4/21 発売

SEGA L.A.マシンガンズ
オリジナルサウンドトラック



セガ3研が世に送り出したガンシューティングゲーム「L.A.マシンガンズ」。「ガンブレードN.Y.」の続編ともいうべきゲーム「L.A.マシンガンズ」のオリジナルサウンドトラックが発売される!3DCGにより忠実に再現された街の中で起こるシーンで流れるVGMを余すところなく収録!

CD：MJCA-00049
価格：¥2,310（税込）
マーベラスエンターテイメント

4/21 発売

餓狼伝説 WILD AMBITION
アレンジサウンドトラックス

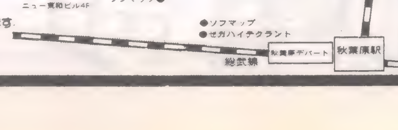


3D対戦格闘ゲームとして登場した「餓狼伝説WILD AMBITION」のアレンジバージョンCDが発売される!シリーズお馴染みのメンバーに加えて新キャラのテーマを収録!その数16曲!今回の曲調は、ロックあり、ジャズありテクノあり!演歌もあり!これは聴き逃せない!

CD：PCCB-00371
価格：¥2,940（税込）
予約特典：スーパーピクチャーCD
ポニーキャニオン

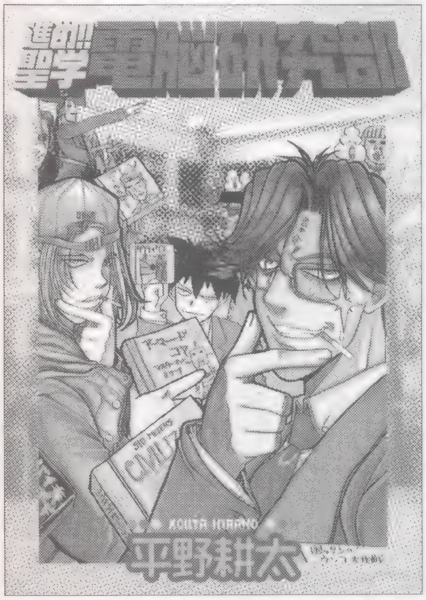
4/21 発売





ゲーメストコミックスのご案内

進め!!聖学電脳研究部



平野耕太

某大手PS誌で
連載マンガが
遂に単行本に!!

平野耕太先生サイン会開催
場所:マルゲ屋神保町店
日時:4/18(日)PM2:00より

整理券は「進め!!聖学電脳研究部」をお買い上げの方に差し上げます。
※当日は「進め!!聖学電脳研究部」の本にサインをしますので忘れずにお持ち下さい。

本体価格950円+税

好評発売中

カプコンギャルズ

コミックアンソロジー



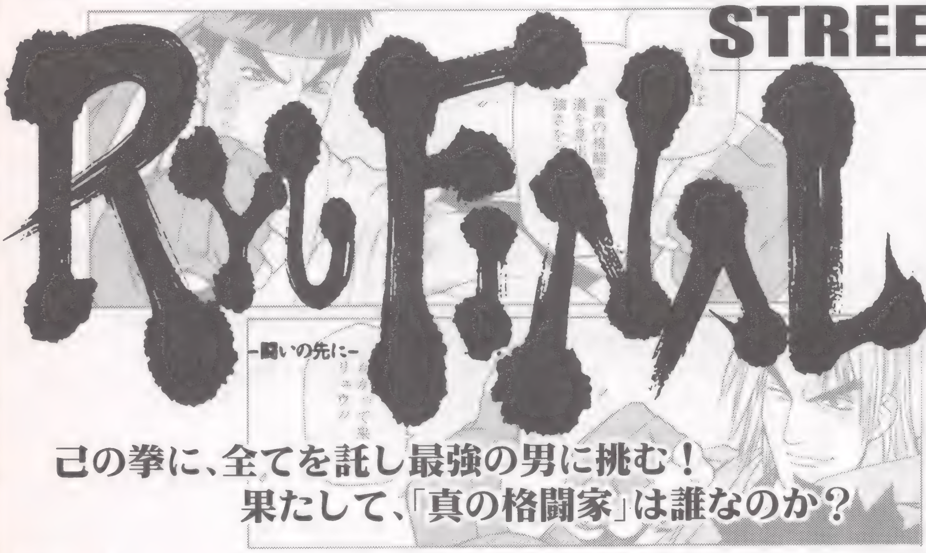
カプコン美少女戦士が
新しくなって
新登場!

あの「カプコン美少女戦士」がタイトルをかえてCAPCOMギャルズコミックアンソロジーで新登場!登場作家も新しくなって、カプコンゲーム女性キャラ満載で読者にお届けします。以後期待して待っていてくださいね!

本体価格880円+税

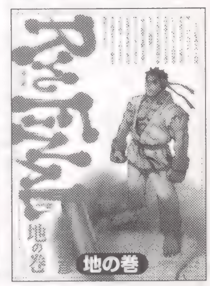
4月24日発売

STREET FIGHTER III



中平正彦





本体価格 各580円+税

己の拳に、全てを託し最強の男に挑む!
果たして、「真の格闘家」は誰なのか?

好評発売中

特別描き下ろしコミック、ストリートファイターZERO3人気キャラ!"神月かりん"登場の「THE KANZUKI」を収録!

おれさま!!ギニャーズ!



すがわらくにゆき

ヘッポコマンガ家のスットコ日記マンガ、ついに単行本化!!

本体価格780円+税

好評発売中

幕末浪漫 第二幕 月華の剣士

~月に咲く華、散りゆく花~ コミックアンソロジー



読者の熱い要望にこたえ、「月華の剣士」の第二幕が今度はアンソロジーコミックで、ここに堂々完成!

好評発売中 本体価格880円+税

※品切れの場合はお近くの書店にご注文下さい。(マルゲ屋では品切れ無しで常時発売中!)

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329 GAMEST

4号連続インタビュー

株式会社カプコン
常務取締役
開発本部副本部長

船水 紀孝

「変なプライドにしがみつくより業界全体のために何ができるかを考えるのが、今は先決だから」



第2回
互いのノウハウを提供しあえる、理想的な協力関係のもとに
～ギガウイングに見る、カプコンの新しいゲーム作りの提示～

前号では、発売を間近に控えた『ストⅢ3rd』の話題を中心に、
今、2D対戦格闘を市場に投入する意義、
そしてビデオゲームにこだわり続ける重要性を聞いてみた。
インタビュー第2回目となる今回は、
タクミというサードパーティーとタッグを組むことによって、
同社としては新たなゲーム開発の在り方の模索を試みた
「ギガウイング」の話題を中心にお届けしたい。

■インタビュアー　石井ぜんじ、こーじ山下、善之字元帥

（99年3月9日／カプコン大阪本社にて収録）

タクミのほかにもタッグを組むメーカーはいくつかありますよ

——先日発売した『ギガウイング』は、カプコンとしては、あの『19XX』以来、4年ぶりの新作シューティングとなりますよね。

船水紀孝（以下、船水）　ええ。随分ごぶさたしちゃいましたが…。

——今回このギガウイングに関して、サードパーティーとしてタクミ（※1）が名を連ねているんですが、実際タクミとは、どういう形の関わり合いになっているんですか？

船水　タクミに関しては、サードパーティーというよりは、パートナーとして一緒にやってもらったという感じなんですよ。もう純粋に、両者で共同開発したという感じで。

石井ぜんじ（以下、石井）　というと、タクミだけでなく、当然カプコンの方々も開発に関わっているんですよね。

船水　もちろんそうですよ。

——カプコンが、他社と組んでゲームを作られるというのはあまり聞いたことないんですが、今回タクミと組んだ理由は？

船水　一番の原因は、うちのCPシステムⅡ基板（※2）のタイトルが少なくなってしまったことが大きいんですよ。

でも、オペレーターのほうでは、今でもCPシステムⅡのタイトルを望む声が大きくて「じゃぁ、どうやってやるのか？」って考えたときに、外部とタッグを組んでタイトルを出そうという発想になったんです。

——普通ほかのメーカーと組んでゲームを出す場合、どちらかが「開発」で、どちらかが「販売」というケースがほとんどですよね。

例えば、今回のギガウイングでいうなら「タクミ開発、カプコン販売」みたいな…。

ところが、今の船水さんの話を聞くと、まったく両者が同一線上の関係で、開発を進めているという感じですよね。こういう開発の在り方って、業界的にはとても新鮮な印象を受けたんですが…。

船水　そうですね。お互いのノウハウを提供しあえる関係というのは、この業界ではなかなかないケースですから。

それに、タクミさんには、元東亜プラン（※3）の人がたくさんいますし、シューティングに関しては、僕らが教わる部分もありましたからね。

——タクミ以外のメーカーでも、今後タッグを組んでという可能性はあるんですか？

船水　**ありますよ。実際、今もやってますし。**オフレコですけど、**皆さんが知っているようなメーカーと、進めていることは確かです。**

今はまだまだ企画の段階まででしか進んでいませんが、いずれ近いうちに発表できるようになると思いますよ。

シューティングは難易度とグラフィックが大事

石井　ギガウイングは、割と難易度がやさしめに作られてますよね。初心者プレイヤーには大変とっつきやすいというか…。

船水　まぁ、最終的には難易度はあれ以上上げきれなかったという

4号連続特別企画

CAPCOM 船水紀孝インタビュー



PROFILE

船水紀孝

85年入社。入社すぐに「ガンスモーク」チームに配属され、キャラクターデザインを担当。87年リリースの「1943」からプランナーとしてアーケードゲーム全般に関わり、95年の「ヴァンパイアハンター」で初めてアーケードタイトルをプロデュース。主な代表作は「天地を喰らう」「ヴァンパイア」「ストリートファイターⅡ」「ストリートファイターZERO」等、一連の名作シリーズをすべて手掛けており、現在は、ゲーム制作全般の統轄責任者を務める。



カプコン+タクミによる、互いの持ち味が十二分に発揮された「ギガウイング」。

ことでしょうね…。

19XXのときがそうだったんですけど、僕は開発に「コンティニューしたら、難易度は極端に下げてくれ」って言ったんですよ。シューティングゲームで最初から難易度が高いゲームは、自分は疑問に感じているほうなんで…。

石井 最近のゲームって、「1プレイで結構遊べたな」という満足感を得られるようなゲームが少ないんですよね。

船水 1面〜3面ぐらいまで遊べれば、だいたいのプレイヤーは満足してくれると思うんですよ。**難易度は、プレイヤーの心理にかかわる大事な部分だけに、必要以上にうるさかった**ところがありましたね。

石井 でもそうやって、互いに意見を交換しながらのゲーム作りって、ある種理想的ないい関係ですよね。

ゲームをプレイしていると、それを実感できるんですよ。弾の撃ち方なんかはいかにも東亜プランっぽいんですけど、ゲームの難易度はカプコンライクな比較的やさしめの設定で、かつ19XXのような遊びやすさがあり、思いのほかクセがない。両者の持ち味が本当にうまくブレンドされていますよね。

船水 まぁ、タクミさんのスタッフもそのへんを意識してて、すごく難易度もやさしめに作ってありますよね。

彼らも、最近のシューティングにありがちな…例えば、自機を殺しにかかる弾の撃ち方とかに、もう飽き飽きしてたんでしょうね。むしろ、せっかくカプコンと作るなら**「カプコンらしさをうまく取り込もう」と意識してくれたみたい**で、そういう姿勢を非常に感じましたね。タクミさんは、カプコンのノウハウを吸収しようとしてくれましたね。

——先程、お互いのノウハウを提供しながら作っていったとおっしゃってましたが、カプコンが大きく関わった部分って、デモに見られるような演出面とか、グラフィックの部分が大きいですか?

船水 実を言うと、グラフィック面に関しては、カプコンサイドのほうからスタッフを出していったんですよ。

——確かに、冬目景氏デザインによるキャラクターイラストや、ステージ間のデモ演出など、随所にカプコンらしさを感じるところがありますね。

船水 いくらタッグとはいえ、やっぱりうちのブランド名を出している以上、グラフィックや演出面に関しては必要以上にこだわる部分がありますよね。

石井 やっぱりそうですか…。グラフィックを最初見たときに「明らかに、カプコンの適切なアドバイスが入ってるなぁ、これ」と思ったんで(笑)。

今のシューティングって、グラフィックがきれいなのってあんまりないんですよ。だけど、ゲーム性の部分で、なんとか一般層やマニアを持たせているんですが、正直「これで見た目のグラフィックが素晴らしかったら、もっと良かったのに…」と感じるゲームは多いですね。

船水 シューティングは特に、見やすいグラフィックのほうがいいと思うんですよね。その点では、ギガウイングも、弾の色とかアイテムの形とか、まだまだ不満や課題も残っているんですけど、それは次回作の「ギガウイング2」になるのか、別なゲームになるかわかりませんが、またタクミさんと次に作るときがあったら、このへんの課題はうまくクリアされてくると思いますよ。

ノウハウを外に出すのも、業界全体のことを考えたらこその決断だったわけです

石井 まぁ、ギガウイングみたいな、値段が安くて、グラフィックも最低限のレベルを保てて、なおかつ誰でもとっつきやすいゲームって、ゲームセンターに1台は必要になってくると思うんですけど、こういうタイプのゲームを、大きい対戦格闘タイトルのスキをみて作ってるじゃないですか。

船水 はいはい。

石井 ただ、今後CPシステムⅡのタイトルは少なくなっていると、さっきおっしゃってたんで、こんなふうにお互いのノウハウを生かしながら、他メーカーとタッグを組んでいくのは、本当に理想的といえますよね。

——ただ、ゲーム作りに対する考え方って、メーカーによってそれぞれ違うじゃないですか。一口にタッグを組むっていっても、うまくいかないことだって多いと思うんですけど…。

船水 あの…ちょっと前までは、色んなメーカーも、プライドの高いところが多かったんですよ。

ところが、ここまで不況が進んでくると、さすがにみんな素直になるんだなぁと(笑)。自分らの変なプライドなんか捨てて、なりふり構わず頑張らないとというのがあるから、みんなどこも素直に話を聞いてくれますよね。

まぁ、タクミさんの場合は、スタッフがみんな若かったんですよ。だからさっきいったような変なプライドは元々持っていなくて、**むしろ「何でもいいものは吸収していこう」という素直な姿勢でタクミさんのスタッフが臨んでくれてたんですね。今回うまくいったのは、その部分が大きいですよ。**タクミさんとは非常にいい形で仕事ができたと思います。

——こういう開発のスタンスって、本当に今までにない、新しい形ですよね。今回ギガウイングで、カプコンとタクミが新しいゲーム作りの在り方を業界内に提示してくれたわけで、この意義は非常に大きいと思いますね。

船水 やっぱり今までの流れって、大きいメーカーがハードを供給して、他のメーカーはサードパーティーという位置づけでしかなかったと思うんですけど、今回のギガウイングの場合は、タクミさんに対して、**子会社でもサードパーティーでもない、対等な関係として話し合いながらゲーム作りをした**わけで、これはこれで、確かに新しいゲーム作りの在り方かもしれませんね。

——それを、カプコンほどの大きいメーカーが率先してやってるところに、大きな意味があると思うんですが…。

船水 そりゃ、うちのノウハウを外に出すというのは、決して喜んでいるわけではないんですけど、**こう業界が冷え切った状態だと、なんか「そんなこと言ってる場合じゃないでしょ」って思ってね…。**

そうやって、うちも変なプライドを捨てて取り組めたからこそ、うまくいったんでしょうね。

——前回のインタビューでも感じたことなんですが、やっぱりこの点においても、船水さんの視点は業界全体を見据えてますよね。

ギガウイングが、互いに違うメーカー同士でありながらうまくいった理由というのは、業界全体のために一肌脱いで、自らのノウハウを外に出してまでも新しい投げかけを行おうという、カプコンの柔軟な姿勢にも要因があると思うんですよ。

船水 というか、**それが商売の基本なんですよね。自分たちも喜んで、相手の人たちも喜ぶ、そしてそれを享受するプレイヤーも喜ぶという…当たり前の世界なんですよ。**相手が喜ばないやり方をしても、自分たちも絶対に喜べないですしね。

ギガは、うちはもちろんのこと、タクミさんにとってもいろんなノウハウを吸収できるいい機会になったでしょうし、オペレーターにとっても、CPシステムⅡのラインを継続させる方法を見い出せたという点で、喜ばしい形だったでしょうし…。商売の理念に見事に合致していると思うんですよ。

あとはプレイヤーがたくさんプレイしてくれて、インカムが上がって、基板の売り上げが上がってくれたら言うことなしなんですけどね(笑)。

(次号に続く)

次号では遂にストライダー飛竜2(仮)の話題に迫る!お楽しみに!

※1……元東亜プランのメンバーが中心になって設立。過去に『究極タイガーⅡ』(タイトー販売)『綱引きウォーズ』等のタイトルを手掛けている。
※2……『ストリートファイターZERO』シリーズ、『ヴァンパイア』シリーズなど一連のヒット作を輩出してきた、カプコンの代表的システム基板。
※3……その昔『究極タイガー』『飛翔鮫』『達人』など、数々の名作シューティングをリリースしてきたメーカー。94年の『BATSUGUN』が最後の作品となっている。

Column Courtyard コラムの中庭

加藤洋之＆後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。

庄司と加藤＆後藤のあたま てらぴ～

連載第17回



そんなわけで今回も行ってまいりました東京ゲームショウ！（⌒▽⌒）／　まぁ、東京ゲームショウはコンシューマー中心のイベントなのだが、最近はアーケードとコンシューマーの距離も随分と縮まってきている以上、ゲーセン中心のゲーマーとしてもそうそう無視できなくなっているイベントなのだ。

さてそれで今回のゲームショウだけど、今回はあまり天気にも恵まれなかった事もあってか、正直、今一つ盛り上がりに欠けたのは否めないなぁ（－－；。特に今回は先日、発表された『次世代プレイステーション』の映像が見られるかと期待していたんだけど、これに関する展示は一切なし（;o;）／。一部のメーカーがビデオで出展するかもという噂も聞いていたんだけど、やっぱりデマだったみたいですね（；；）。

まぁそれは後の楽しみに取っておくとして、他にちょっと気になったものをば列挙していきますと……。

まずはナムコ久々のセガ系ハード用ソフト『ソウルキャリバー』を発見。いやぁ、本当に出すんだ（＾＾;。でも現段階でもアーケードをしのぐ完成度で、これは発売が楽しみです（＾＾）。

またタイトーのブースでは、個人的にお気にいりの『カオスヒート』のプレイステーション版が出展されてました。…実はこのゲーム、それほどじっくりは見ていられなかったんだけど、なんかゲームの印象が変わってしまっていて『バイオハザード』みたいになってしまってたのがちょっとなぁ（－－；。発売はまだのようなので、これもじっくり期待して待ちましょう。

それと今回は携帯ゲーム機が元気でしたねぇ。実は今、ゲーム界で一番活気のあるジャンルじゃなかろうか？

携帯ゲームと言えば、僕が行った日ではなかったのですが、ネオジオポケットで『SNKvsカプコン』が発売決定と発表されたらしい。今のところネオジオポケットのみのようですが、これは是非アーケードでも発売して欲しいものです。

つ～～か、発売して！お願い！！（ToT）／。

でも『SNKvsカプコン』としか発表されていないから、京やナコルル、リュウや春麗等格闘ゲーム中心になるとは限らないな。……はっ、まさか『マジシャンロードvs魔界村』の横スクロールアクションゲームになったりして!?

さて、そうなると次は『セガvsナムコ』かな（笑）？バル・バドス対吉光というのも、怪しげでいいかも（＾＾）。

それと何を隠そうゲームショウの角川さんのブース＆物販コーナーでは、テレビ版ヨーコの告知ビデオ上映とテレビ版第一号のキャラクターグッズであるテレカの販売をしていたのだ。テレカについては、事前の発表がなかったので（僕も知らなかった（＾＾;）、入手できた方はラッキーでしたね。

次回は物販コーナーだけじゃなくて、ゲームのところにも僕の作品関連の出展ができるといいなぁなんて（＾＾）。

そんでこのコラムもゲーム＆アニメ化とかゞ（＾＾;）。

連載17回

内藤寛のGO!GO! Radians

歌って踊れる世界最速の天才プログラマー

ゲームは芸術か?

唐突ですけど、僕は悪いオトナです。近所のセブンイレブンで、「うまい棒」のサラミ味とサラダ味を毎週買い占めているのは、実はこの僕です。

近所のよいこたが、毎日楽しみに10円玉握り締めて、うまい棒を買いにきてもなぜかおいしいサラミ味とサラダ味だけ毎回品切れ。

よいこのささやかな夢を奪っているであろう悪党は、実は強大な財力を持つ「オトナ」という名のこの悪者の仕業だったのです。

誓って悪気があってのことではありませんが、この駄菓子はいいオトナの私めが買占めに走るほど、激烈おいしいのです。

この「うまい棒」はかなり太古の昔から、いわゆる駄菓子として売られています。価格は1個10円。

スティック状のスナック菓子で、サラミ味をはじめ、サラダ味、たこ焼味、めんたいこ味、チーズ味など数種類の味覚バリエーションが存在します。

ことにサラミとサラダは美味で、まったりとしてしかもしつこくない究極の味と申せましょう。

買い占めたブツを会社の社長室のとある場所（企業秘密）に隠してあるんですが、どこからともなくうまい匂いをかぎつけたらしく、最近社内の不逞の輩が　僕の留守中に奪いに来るようです。とんでもないことです。

本来ならば極刑にすべきところですが、この菓子の魅力には逆らえないのは無理もないということで寛大にも許してあげることにしました。

以後、買い占め部長としてその任についてもらってます。

ところで先日、よいアイデアが浮かびました。

1個10円で10個買えば代金は100円と消費税がプラス5円で105円。

ただし、1個だけなら本体は10円ですが消費税は5%ですが、1円以下なので実質的には無税。

…ということは、1個ずつ10回レジで会計すれば消費税分5円がオトク!

100回やれば50円オトク。

1億回やれば500万円オトク!!

500万円ですよ、500万円!!

これはやるっきゃないでしょうと買い占め部長に言ったら、あほたれと一言。いいアイデアだと思ったんだけど、お店で、うまい棒を売ってもらえなくなるとすんごく困るので泣く泣くやめることにしました。残念。

4月になりまして、ランダーズも発売まであと少し。

恐怖の大王が降ってくる前には発売になっておりますので、おいしいうまい棒でも食べながらプレイして、楽しい世紀末を過ごしましょう。

一億個買って、シェルターに蓄える保存食としてもお勧めします。だめ?

内藤　寛（ないとう　かん）

歌って踊れる若き日本の社長。ラジオパーソナリティもこなす上に、ゲームまで作ってしまうから驚きだ。現在は6月発売予定のドリームキャスト用ゲーム「クライマックス・ランダーズ」の最後の仕上げに、多忙な日々を送っている。

〈番組改編のお知らせ〉
4月から番組の放送時間が変わったぞ。即、チェキれ。

■TV GAME Radions R
・九州朝日放送（KBCラジオ）
毎週日曜日　26時～26時30分
・ラジオ大阪
毎週月曜日　24時30分～25時
・東海ラジオ
毎週日曜日　21時30分～22時
・北海道放送（HBCラジオ）
毎週木曜日　24時30分～25時

連載17回

西谷亮のAKIRAがんばる!

うぎゃー、西谷です。少々キレ気味ですが、気にしないで先に進みましょう。もう春ですからね。

ゲームにはいろいろな芸術的側面がありますよね。小さくてこうスペックな基板にみっしりと部品がのっていたりすと、本当によく造ってあるなぁと「ハード的芸術性」を感じます。

また、ゲームには何らかの絵的な要素がついているのが普通です。スプライトやポリゴンと表現方法はさまざまですが、その「絵的芸術性」は言うまでもありません。

ハードを動かすためには何らかのプログラムが必要です。目に見えない部分から、明らかに目につく部分まで、不満を感じない、かっこいいと思わせるのは多分「プログラム的芸術」のなせる技です。

「サウンド的芸術」も言うまでもないですね。それ単体でCDとして発売されるくらいです。

もちろんゲームですから「ゲーム性的芸術」はかなり重要です。何度プレイしても発見があったり、味わい深さまで感じてしまう奥の深い駆け引き、プレイしたくて禁断症状まで起こしてしまいます。しかもゲームのさらにすごいところは絵画などの芸術物とは違って、見て楽しむだけでなく、ゲームをプレイするプレイヤーまでもが芸術の一部になっているところです。

本当にうまい人の「ゲームプレイ的芸術」はとても洗練されていて、一見意味のないようなちょっとした動きにも理由があったりして本当に美しいものです。

なぁんだ!ゲームって、芸術のかたまりなんですね。

一応、辞書を見てみると、

芸術：①特殊な素材・手段・形式により、技巧を駆使して美を創造・表現しようとする人間活動、およびその作品。（後略）②芸・技芸。わざ。（後略）：大辞林第二版（三省堂）

ふむふむ。まさに芸術ですな。

半導体などがひしめくハードウェアという素材を使って、ドット絵、ポリゴンなどの絵や、ミュージック、効果音、ボイスなどをソフトウェアで創造・表現しようとする作品ですし、プレイヤーから見れば知識と経験、カンなどの集大成である「わざ」を磨く格好の媒体です。

こういった、とみに芸術性の高いものは皆で保存し、人類の歴史に刻んでいかなければなりません。基板そのものは大事に扱えば半永久的に保存できます。最近ではクオリティの高いコンシューマへの移植や、オールドゲームのエミュレーター（ハードそのものと同じ機能日を別のハードで擬似的に実現するソフトウェアのことです。あたかもハードが動いているように動作するので、元のゲームとほぼ同じものが再現されます。ちなみにRCMデータを基板から取り出したりして使用すると違法です）が出回っているせいか、基板を保存する動きが弱まってきているように感じます。

それはそれで保存するという目的は達成されているので大歓迎ですが、私個人としてはやっぱりハードそのものを保存するべきだと考えているので、世の中から消えていってしまいそうな基板から優先的に収集していっています。

また、ゲームプレイ的芸術性もどんどん残していくべきです。有名なゲームからエポックメイキングなゲームを現代までビデオに収録し、それぞれのベストプレイも収録する。ビデオとしてはあまり面白くないかもしれませんが、こんなとってもも資料性の高いビデオもあっていいと思うのです。人類のために。

どうですか?造りませんか?新声社さん。



西谷 亮（にしたにあきら）

株式会社アリカ代表取締役。
長年勤めてきた（株）カプコンを'95年に退社。独立して（株）アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。

連載第7回目



MISSION 07：見合うものかどうかを見極める！

最近、プレイヤーの皆さんから「行きつけの店にプレイしたいゲームが置いてない」という話をよく聞きます。

プレイヤーの立場からすれば、いろんなジャンルのゲームがあってほしいわけですが、オペレーターとしてはそうはいきません。効率良くインカムを稼げる機種なのかどうかを、ちゃんと見極める必要があるからです。

そこで今回は、購入する基板の選び方、および価格とインカムの相互関係について考えてみたいと思います。

対戦格闘ゲームを設置しなければならない理由

ゲームセンターで使われている基板は、ゲーセンの経営者がインカムによって飯を食べているわけで、れっきとした「業務用」です。ゆえにその価格は、コンシューマ機のような手頃さではありません。新作ゲームで15万円から24万円ぐらい、高いものになると50万円ぐらいするものもあります。

ではこれらの「業務用」価格は、はたして適正なのでしょうか？ここで、ゲーセンでのインカムシミュレーションをしてみましょう。

1プレイ100円のゲーセンに、22万8000円の新作ゲームを入荷したとします。1プレイ10分ぐらいのゲームだと計算して1時間で600円、1日の営業時間が14時間とするならば、1日のインカムは8400円です。

この計算でいけば28日目（約1カ月）で元が取れる計算になります。このデータだけみれば「ウン十万の価格もやむなし」となりますが、朝から晩まで人が絶えずプレイしていることはほとんどなく、その人気が1カ月も続くかといえば、一概にそうとは言えません。

対戦格闘ゲームにオペレーターの人気が集中した理由は、このインカム計算の見込みがたちやすかったことにあります。「プレイ時間が早い」＝「インカムの回転が早い」という構造の対戦格闘ゲームは、今やオペレーターにとって必要不可欠なジャンルとなってしまいました。

1試合が3分ぐらいの間隔で、次から次へと乱入プレイするスタイルが確立したため、ゲーセンとしてはインカムがじゃんじゃん入ってくる最高の状態です。先程の条件で見てみると、1時間2000円で1日2万8000円、なんと9日目で元が取れてしまう計算です。これは理想論でしかありませんが、他のジャンルと比べるととても効率の良いことがわかってもらえたと思います。

しかし、いくら対戦格闘ゲームといっても、一番大事なのはそのゲームの完成度。完成度が対戦をやりこめるぐらいになってなければ、上記のような計算は成り立たず、損をしてしまうケースだってあるわけです。

そのお店の客層・雰囲気に合ったゲームを購入するべし

結局のところは、周りの評判に振り回されることなく、その店のベストジャンルかどうか、各ゲーセンの雰囲気に合わせた適正なゲームをセレクトすることが重要なのではないでしょうか。

回転率が高く望めるゲームには高い値段を出すべきでしょうし、長い目で見て回収できるものも購入検討の余地があると思います。120万円する音ゲーを何台も設置してあるにも関わらず、1カ月経たないで回収できるお店もあるんですから…。

●お気に入りのレゲーを紹介するコーナー
今回の動作チェック！
「バトルクルーザーM12」
1983年／シグマ

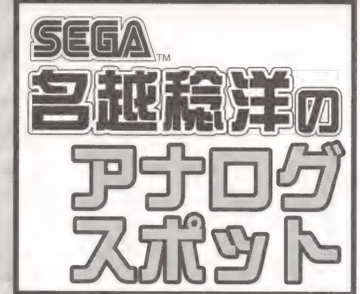


海中の敵を水面から攻撃するのだが、水面が上下するので敵との距離感が常に変わる。しかも水爆はゆらゆらと落ちるので狙いづらい。おまけに敵の攻撃は容赦ない。シンプルだが奥の深いゲームだ。



三國　満（みくに　みつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋・ゲームセンターに勤めてきた。自分の野望に向かって突き進む。毎回気に入っているレゲーを紹介しているが、古くなるほど私の資料では限界がある。パワーあるレゲーユーザーにご協力をお願いする予定だ。乞うご期待！

連載第7回目



はやりモノ…

忙しいです。目茶苦茶。

そんな最中、久しぶりにゲームセンターに行きました。場所は池袋と渋谷。そして感じました。面白いゲームが無いですねぇ。ホントに。いわゆる〝遊べるゲーム〟が少ない。数はそれなりに置いてあり、ジャンルもそれなりにあるのですが、〝遊べないゲーム〟が多い。ちなみに〝遊べる〟という意味は、この場合〝プレイヤー心理として没頭してハマって満足できる〟という意味で使っています。やってて燃えないゲームをプレイしながら少し切なくなってきました。

音楽ゲームは、みんな遊んでいます。が、それら以外はあまり遊んでいない。

こういう状況下でよく耳にするのが、「流行の要素が入っているモノがやっぱり強いんだ。例えば音楽関係だとDJって今、かっこいいらしいし」なんていう意見です。そうなんでしょうか？じゃぁ、音楽ゲームがハヤっているのは流行の要素が入っているからで、他のゲームには流行の要素が入っていないから、ハヤらないのでしょうか？誰もプレイしないのでしょうか？　違います。

そもそも、一連の音楽ゲームのライトユーザーの中でDJと呼ばれる人は、いったい何をするのか？正確に言える人が何人いるでしょうか？おそらくあまりいないと思います。スクラッチプレイをしている人の事を指しているんじゃないかと勘違いしている人も結構いると思います。俺もつい最近までは知らなかった。流行の認識なんてそんなものです。

逆に言えば、なんとなく知っていて実際は深く知らない不可思議なキーワードがDJだと思います。つまり〝らしさ〟の演出として〝DJ〟〝ダンス〟〝ターンテーブル〟等のキーワードは必要なんだと思いますが、強い流行の要素と言えるまでのエッセンスかどうかは疑問です。

音楽ゲームのヒットの要因は、決して流行要素の取り入れだけではなく、それ以前に〝落ちモノタイミング合わせゲーム〟としての新規的完成度を基にバランスがきちんと出来ていて〝遊べるゲーム〟になっているからです。だって面白いもん。やってて。くやしいけど。

そのまた逆で、音楽ゲーム以外の他ジャンルは、流行の要素が入っていないからではなくて、単に〝遊べないゲーム〟が多くなってしまっただけだと思います。音楽ゲームだって、間違った〝遊べない〟ゲームにしてしまったら、きっとアッと言う間にプレイヤーは去っていくはずです。

最近の俺は、この〝遊べる〟という言葉に対して、異様に気になって、こだわってきています。ゲームの面白さというモノが映像の美しさや演出にすり替わってしまった気がしだした頃から、その気持ちは、どんどん強くなっています。

確かに、絵はキレイなほうがいいし、遊ぶ上で気持ちの盛り上げにきちんとつながっているのであれば映像向上の追求や演出の意味もあるでしょう。でも、いわゆるゲームルールに直結するところの〝ゲーム性〟には、それらは全くと言って良いほど関係はありません。技術の追求も、同時に大切です。でもそれで、ゲーム性まで同時に追求できた訳ではありません。そこら辺は、クリエーター一人ひとりが緊張して勘違いしないように考えていくべき課題だと思います。俺も含めて。

俺はゲーム屋さんである以上、やっぱり〝遊べるゲーム〟を作り続けたいです。



名越稔洋（なごしとしひろ）
株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。
デイトナUSAを筆頭にスカッドレース、スパイクアウトなどをプロデュースしてきた。

GAMEST MOOK VOL.188

ザ・ハウス・オブ・デッド2　G's FILE

THE HOUSE OF THE DEAD 2



1コインクリアを目指すために…



ドリームキャスト版にも対応できるぞ！

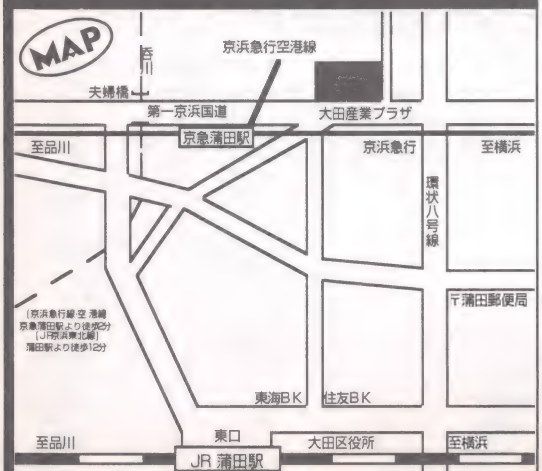
G's FILE

セガNAOMIタイトル第一弾！「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」をゲーメスト編集部が徹底攻略！本誌ではフォローできなかった全シューティングポイント攻略や全モンスターの弱点や特徴などを記したゾンビファイル、初心者から上級者まで対応したシステム解説など盛りだくさんな内容を君に！

好評発売中！ 本体価格：●AB版 1,100円＋税

©SEGA 1996.1998

あすか120% メガファイトトーナメント in Pio 開催のお知らせ



●日程：**1999.4月25日(日)**
●場所：**大田区産業プラザ**
（大田区南蒲田1−20−20）
●交通：JR 蒲田駅（下車徒歩 12 分）
京急蒲田駅（下車徒歩 2 分）
●スケジュール
12：00～13：00→エントリー受付
13：00～→予選開始
（使用ソフトあすか120%エクセレント）
●当日は豪華なゲストを予定!!
●今回が「エクセレント」を使っての最後の大会ですので、多数の御参加、お待ちしています。尚、当日は入場者全員にプレゼントが有ります!!
また、「あすか120%ファイナル」の試遊コーナー等のイベントも予定しています。
★詳しくは、インターネットか下記までお問い合わせ下さい。



5月27日(木)発売予定
●標準価格5,800円(税抜)　●SLPS 02074
●イラスト：細雪 純　©1999 FamilySoft Co.,Ltd.

●お問い合わせ先：(株)ファミリーソフトあすかトーナメント係
〒178-0063 東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号
□TEL:03(3924)5310□FAX:03(3978)3498□担当：弓場
□インターネット：http://www.familysoft.co.jp/

Family Soft


ARIKAの奇妙な広告
それなんARIKA
第三回目のを
第3部 エジプト変
小林真文
アリカでは今日も仕事熱心な社員達が働いています——
さわやかな労働の空気
キリンは肉食やて知ってる?
…で打ち合わせなんですけど
ホンマやて!ハト食うとこ見たんだって!!!
で打ち合わせなんですけど
おーい!!! 誰か調べてーッッ
××サファリパークに問い合わせたところそんなことはないと…
いっちゃん見たもん
ちゃんと調べる
○○動物園は「雑食」なのでありうるかもと
でもハトはどうかと…
更にきちんと調べる——
一応スッキリ
ホントに真面目やなぁうちの社員は……
こ、ていうかあんたがここ
……って おや?
アリカで社員が一生懸命働いてるよ♪…というマンガを描くつもりだったのに…いつの間にやら
キリンと三原という怪しい生物の生態マンガに…?
もりっ
手を抜くなッッ
「自称マンガ家」ーーッ!!!
ギシャー
いやん♪自称って激痛ん
起ったことを忠実に描いてるだけなのに…
会社の宣伝になっとらんだろーが!!!
内部でこんなこと言われてんやでッ
こんな役に立たないもんに金払うんなら NTマシーン買って下さいよー
…
そうだよ 買ってあげなよぅ
すぐ楽になろーとするなッ!!
はうっ!?!!
役に立つマンガを描けッッ!!!
!?
えへ♥



と、いう訳で… お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

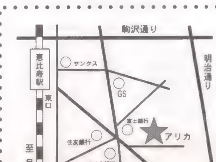
【勤務地】 恵比寿(本社)
【勤務時間】 10:00～18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品(CGデザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品(プランナー)
◎企画書(A4サイズで5枚程度)



ARIKA
ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階

BENEFIC PRESENTS
音楽・スポーツ関連
情報サービス

NEW 売ります・買います・交換します・メンバー募集・ペンフレンド募集・etc.

FAN BOX ファンボックス for artist fan

BENEFICが贈る
今すぐ知りたい情報満載!
超レアな情報先取り!!

FAN BOX ファンどうしの情報BOX

情報を聞く時 有料 ✆0990-5-45565 ➡ 表のBOX番号数字4桁○○○○をダイヤル!

FANBOXで提供される情報は、オペレーターが一般のみなさまから寄せられた情報を簡潔にまとめ、約30時間以内にご提供しています。又、情報を登録する場合には、情報RECセンターに録音するか、FAX又はハガキでお寄せ下さい。

情報を登録する時

◆情報は次の3つを簡潔に登録します!

①内容（情報は簡単にまとめて!）
②連絡先（住所・ポケベル・FANBOXのみ）
③名前（本名）（匿名は不可）

表に載っていないアーティスト情報は、ア行〜ワ行の行別BOXをご利用下さい。情報が増えてくると表に掲載されます。

登録例① ○○に関するサークルをやっています。私達が発行するペーパーを希望する方はご連絡下さい。…住所△△△△名前××です。

登録例② ○月○日のコンサートチケットを2枚連番で譲ります。希望する方は次の住所まで連絡下さい。… 名前は△△です。

ご注意

●番組上ふさわしくないと判断した情報は提供できません。
●電話・携帯・PHS・プライベートボックス、またポケベルの伝言型など、音声を伝えるタイプの番号はNTTの規定によりご案内できませんのでご了承下さい。
●金銭の前渡しはトラブルの原因となります。直接会うか、あらかじめ書面等で証拠を残すなどして納得してから行いましょう。
●著作物のダビング、コピーを私的使用の範囲を超えて行うことは、著作権の侵害になります。
●20才未満の方は、保護者の了解を得てからご利用下さい。
●利用者間のトラブルには対処いたしませんので各自の責任において行動して下さい。

登録方法

〈登録費用は無料!〉
REC 03-3716-9200
表のBOX番号数字4桁○○○○をダイヤル!
RECは1分間です。あらかじめ内容を確認しておこう。
RECは、やり直しが出来るので安心してトライしよう!
FAX 03-5720-1728
ハガキ 〒150-0043 渋谷区道玄坂1-15-14 渋谷STビル5F
住所・氏名にはフリガナを忘れずに! お送りいただいたハガキ等はお返しできません。

●提供：BENEFIC /発信地：東京都/情報料 6秒 10円/標準利用時間 10分 1,000円/問合せ：03-3496-3892 〒150-0043 渋谷区道玄坂1-15-14 渋谷STビル5F ➡ このサービスは、アーティスト事務所・ファンクラブ・サークル等とは無関係です。一部ご利用になれない地域があります。

案内テープ ✆03-3716-5210

●アニメ・ゲーム関連BOX

5100 ア行	5018 K.O.F	5036 すごいよ! マサルさん	5054 ドラゴン騎士団	5071 封神演義	5088 ラインオブレイン	5107 センチメンタルグラフティー
5001 アキハバラ電脳組	5019 京極夏彦	5037 世紀末ダーリン	5500 ナ行	5072 FAKE	5089 LOVE MODE	5108 双界儀
5002 アンジェリーク	5020 こどものおもちゃ	5038 晴天なり。	5055 NERVOUS VENUS	5073 ふしぎ遊戯	5090 烈火の炎	5109 チョコボの不思議なダンジョン
5003 頭文字D	5300 サ行	5039 聖ルミナス女学院	5056 忍たま乱太郎	5074 BRONZE-ZETUAI Since1989	5091 るろうに剣心	5110 月華の剣士
5004 Wish	5021 最遊記	5040 センチメンタルジャーニー	5600 ハ行	5075 ホイッスル	5092 ロストユニバース	5111 テイルス・オブ・デスティニー
5005 X	5022 サイコメトラーエイジ	5041 星方武侠アウトロースター	5057 ハーメルンのバイオリン弾き	5076 炎のミラージュ	5093 ROMANCERS	5112 ときめきメモリアル
5006 おお泥棒じん	5023 サイレントメビウス	5042 卒業M	5058 Harlem Beat	5077 ホラー	5094 ONE PIECE	5113 ドラゴンクエスト
5200 カ行	5024 365日の恋人	5400 タ行	5059 爆走兄弟レッツ&ゴー!	5700 マ行	5095 WILD HALF	5114 バイオハザード
5007 カードキャプターさくら	5025 SHADOW SKILL	5043 中華一番!	5060 BASARA	5078 マスターモスキートン	5900 ゲーム	5115 パラサイト・イヴ
5008 カウボーイビバップ	5026 シャーマンキング	5044 超者ライディーン	5061 HAUNTEDじゃんくしょん	5079 ミステリー	5096 エスプレイド	5116 ファイナルファンタジー
5009 機動戦艦ナデシコ	5027 時空転抄ナスカ	5045 超魔神英雄伝ワタル	5062 バトルアスリーテス大運動会	5080 名探偵コナン	5097 お嬢様特急	5117 ぷよぷよ
5010 京&一平迷宮	5028 少女革命ウテナ	5046 ツインシグナル	5063 ハンターハンター	5081 明稜帝梧桐勢十郎	5098 サイキックフォース	5118 ブレス・オブ・ファイヤー
5011 金田一少年の事件簿	5029 少年魔法士	5047 DTエイトロン	5064 吸血姫美夕	5082 もののけ姫	5099 サガフロンティア	5119 ヴァンパイア
5012 禁断のウィスパー	5030 新機動戦記ガンダムW	5048 天空のエスカフローネ	5065 ビーストウォーズ	5800 ヤ・ラ・ワ行	5101 サクラ大戦	5120 ポケットモンスター
5013 腐った教師の方程式	5031 新世紀エヴァンゲリオン	5049 天使禁猟区	5066 美少女戦士セーラームーン	5083 八雲立つ	5102 ザ・キング・オブ・ファイターズ	5121 女神異聞録ペルソナ
5014 グラビテーション	5032 GPX & GADGET	5050 東京BABYLON	5067 フォーチュンクエスト	5084 闇の末裔	5103 スターオーシャン	5122 女神転生
5015 CLAMP学園探偵団	5033 GTO	5051 同棲愛	5068 富士見二丁目交響楽団	5085 勇者指令ダグオン	5104 ストリートファイター	5123 武蔵伝
5016 月下歎人	5034 SLAM DUNK	5052 時の大地	5069 仏ゾーン	5086 遊戯王	5105 スーパーロボット大戦	5124 悠久幻想曲
5017 原獣文書	5035 スレイヤーズ	5053 トライガン	5070 ㊛創竜伝	5087 幽遊白書	5106 ゼノギアス	7137 声優

●アーティスト関連BOX

3811 ア行	3015 GLAY ★	3635 SHAZNA ★	3637 FANATIC CRISIS ★	3817 マ行	3642 Laputa	5555 Musicフレンド
3601 安室奈美恵	3627 TERU ★	3636 篠原ともえ	3657 ピエロ	3640 MALICE MIZER ★	3741 LAREINE	6666 ベル友募集（伝言不可）
3602 ウルフルズ	3628 TAKURO ★	3215 シャ乱Q ★	3658 プラスティック トゥリー	3355 MR. CHILDREN	SPORTS & VARIETY	7777 ペンフレンド
3606 Iceman	3629 JIRO ★	3612 SIAM SHADE	3309 B'z ★	3618 thee michelle gun elephant	7109 ベースボール	8888 私設FC情報
3544 access	3630 HISASHI ★	3613 SOPHIA ★	3059 松本孝弘 ★	3623 MAX	7110 サッカー	9999 海外アーティスト情報
3072 浅倉大介 ★	3742 関西ジャニーズJr.	3615 SPEED	3060 稲葉浩志 ★	3818 ヤ行	7113 バレーボール	3691 北海道（地区別）
3073 貴水博之 ★	3168 Kinki-Kids ★	3814 タ行	3332 BLANKEY JET CITY	3663 山崎まさよし	7118 その他のスポーツ	3692 東北・北陸（地区別）
3608 相川七瀬	3852 堂本 剛 ★	3656 DA PUMP	3633 広末涼子	3685 ゆず	7119 ファッション	3693 関東（地区別）
3109 THE ALFEE	3853 堂本光一 ★	3253 CHAGE & ASUKA	3291 BUCK-TICK	3819 ラ行・ワ行	7122 映画	3694 関西・中部（地区別）
3609 AIR	3813 サ行	3258 TMN	3340 BOOWY	3647 ROUAGE	7125 コミック・マンガ	3695 中国・四国（地区別）
3112 THE YELLOW MONKEY	3854 スピッツ	3434 TOKIO	3328 福山雅治	3387 LUNA SEA ★	7128 ゲーム	3696 九州（地区別）
3124 X	3174 JUDY and MARY	3616 T.M.Revolution ★	3619 Puffy	3067 河村隆一 ★	7131 ペット	3999 コスプレ大作戦
3649 Every Little Thing	3653 ジャニーズJr.	3673 D-SHADE	3620 PENICILLIN ★	3068 スギゾウ ★	7133 健康・美容	3994 ミニコミ情報
3666 及川光博 ★	3654 L'luvia	3674 Dir en grey	3621 HAKUEI ★	3069 イノラン ★	7136 アニメ	3995 作詞家募集
3454 奥田民生	3548 SMAP ★	3815 ナ行	3622 千聖 ★	3070 真矢 ★	7137 声優	3996 作曲家募集
3812 カ行	3534 稲垣吾郎 ★	3276 中島みゆき	3677 Pool bit boys	3071 J ★	etc.	3912 お笑いタレント情報
3646 THE COOL CHIC CHILD	3535 香取慎吾 ★	3816 ハ行	3678 Blue	3641 La'cryma Christi ★	1111 売ります	3913 その他のタレント情報
3651 CURIO	3536 木村拓哉 ★	3858 V6 ★	3680 FEEL	3430 L'Arc-en Ciel ★	2222 買います	3914 インディーズ情報
3155 黒夢	3537 草彅 剛 ★	3716 トニセン ★	3740 BAISER	3624 RAZZ MA TAZZ	3333 メンバー募集	3918 なつかしのアーティスト情報
3610 CASCADE	3538 中居正広 ★	3712 カミセン ★	3265 藤井フミヤ	3625 LAZY KNACK	4444 切抜き・生写真情報	3919 CMタレント情報

デルフィー Delphis

♥相性・恋占い 有料 ✆0990-5-25517
占いメニューの、ご希望の占い番号数字3桁○○○をダイヤル!

來夢（ライム）先生の ♥アーティスト相性占い 有料 ✆0990-5-45555
上記の表で★のついたアーティストのBOX番号数字4桁○○○○をダイヤル!

♥相性・恋占い♥
111 西洋占星術で占う あなたと彼の相性
211 四柱推命で占う あなたと彼の相性

恋愛【研究編】 いいの? 悪いの? とにかく知りたい! 結ばれたいあの人との運命は!?
121 二人に幸せを招く 開運タロット
221 あなたの今を鑑定するダイス占い

恋愛【アタック編】 GO!GO!GO! 待ってるだけが恋じゃない。今度の恋は戦いだ!
122 相手の気持ちをガッチリつかむ、マスコット占い
123 相手を惑わす魅惑の香り占い
124 ライバルに打ち勝て、恋のキャンドル占い
822 ベストなデートの日をチェック!

贈り物編 「欲しいもの、何?」って聞けないあ・な・た。悩んでいないで聞いてみて。
125 恋のライバルに差をつける プレゼント占い（恋愛）
126 これでOK! 相手に喜ばれる プレゼント占い（一般）

旅行編 楽しい旅行にも危険がないとはいえません。占いでそれがわかれば…。
230 楽しい旅行計画に役立つ、気学旅占い

総合編 私の日課、今日の運気。どうなってるの? 今月の運気。
191 タロットで占う今月の総合運
192 タロットで占う今月の恋愛運
193 タロットで占う今月の金銭運
194 タロットで占う今月のレジャー運

ミステリアス編 現代社会、日々の生活には危険がいっぱい! 起こってからではもう遅い!!
135 アクシデントからあなたを守る小物占い
136 災いを未然に防ぐ、身代わり人形占い
120 カバラタロットで占う今日の運気

マインド編 あなた自身も気がつかない、かくされた心理。奥底に眠っていた何かが今、目を覚ます!
710 潜在意識が語るあなたのココロジー
頭の回転テスト! あなたはいくつ答えられるか!
851 ライフスタイルでみるあなたの寿命

仕事・勉強編 頑張っているあなたへ。もっと頑張る為のお守りいらない?
127 あなたを成功に導くパワーストーン占い
128 あなたを合格に導くパワーストーン占い
「努力」だけじゃ勝ち取れない。
129 ライバルに打ち勝つキャンドル占い（ビジネス）
131 ライバルに打ち勝つキャンドル占い（スクール）

ビューティ編 あせらない、迷わない! デート・合コンいつでもこい!
133 センスUP、ファッション&メイクアップ占い
134 魅力増大、人気度UP! 香り占い

メンタルヘルス編 素敵な自分に逢うために、見つめ直すあなたの心。
311 古代ルーンで透視するあなたの心
132 あなたの心をリラックスさせる香り占い

ナンバー編 数字にも、運気を左右するパワーがある!
820 ブルッてドキドキ、ちまたで噂のポケベル占い
821 要チェック! テレフォンナンバー占い

サービスメニュー お得
●情報料 10秒/10円

東京ガリバー通信

第63号

春だねぇ。別れ、そして新しい出会いの季節ですよ。俺なんかに新しい出会いなんてねい！とお嘆きのあなた東京ガリバーに行けばきっと……ね。

BANPRESTO

ども、東京ガリバー通信です。どうすか？最近ボクはもう……。ジグジグ。

オレのギターで、彼女はメロメロ

そのうち、「えっ、オレが音楽を始めた理由？そうさなぁ、子どもの頃なぜか、ゲーセンにギターがあって、それをビロロ～ンと弾いた瞬間、オレにはこれしかない!!って思ったんだ」と語るミュージシャンが現れるんじゃないか？と思わせる程の人気の「ギターフリークス」はもうプレイしたかな？

ゲーセンによっては、音漏れを気にして音が小さく、気持ちよくプレイできなかった経験のある人もいるんじゃないかな。

そんな人はぜひ、東京ガリバー松戸店へ。

ここの「ギターフリークス」はガリバーお得意の外部スピーカーを標準装備しているので、気持ちいいサウンドでプレイできるのだ。自慢のカミナリギターで、ギャラリーの目を釘付けにしてやろう。



ギターは、なまはげのように熱く激しく弾こう。しかし、時には聖母のようなやさしさも必要だ。

「DDR」コーナーには、女性専用台が登場。ノーマル5曲設定なので、ダイエットも兼ねつつ気合を入れて踊りまくろう。

また、松戸店では、女性のお客様に靴のレンタル（無料）を行っているので、女性のかたは安心して踊りにきてね（切実）。



対戦台は3台あるが、ひとりで黙々とプレイする人が多いらしいぞ。

正直になれよ。本当は好きなんだろ

今号のメストで真っ先に脱衣ゲーム特集のページを開いた、リビドーの鬼と化した現在モラトリアム進行中の読者に朗報。

あまり、知られていない事なのだが、実は松戸店には数多くの脱衣ゲームが絶賛稼働中なのだ。

新作「ギャルズパニックS2」も入荷しているし、ここ最近の脱衣ゲームはほぼ揃っているので、やりたい脱衣ゲームが近所にねいという人はぜひ、松戸店に行ってみよう。

男も女も関係ない。それが、プライズだ

東京ガリバーで忘れちゃいけないのが、プライズマシンだろう。バンプレスト系のプライズは必ず入荷するし、実はロケテストも多い（重要でしょ）。

現在、人気のあるプライズのひとつに、5体揃わなきゃロボットの姿が拝めねえっていうのがマニア心をくすぐる、なつかしの「超電磁ロボコン・バトラーV」（全5種）があるのだ。

それと人気を二分するのがスパロボでもおなじみ、「魔装機神サイバスター」なんだ。

しかも、松戸店にて「魔装機神サイバスター」のイベントを希望しますか？といったアンケートを行っているぞ。内容は未定だが、景品のサイバスターを使ったイベントになりそう。

ここまで、プライズの紹介をしてきたが、プライズの道はかなり険しく「どうせ、取れないし…」と諦めている人は右の写真に注目。見たままになってしまうが、取りやすいように工夫がされているってわけ。

さすが、ゲーセン界における黒柳徹子的存在といわれてるだけあり、困った人には優しく手をさしのべているのだ。



これさえ付いていれば、どんなモノだって取れる気がするんだ。

イベント、その他のお問い合わせは…
東京ガリバー松戸店
0473-66-6633

ガリバー松戸店のコミュニケーション・ノートより

コロリンキャッチャー

— プライズハンター —

今回紹介するプライズマシンは、ズバリ!!「コロリンキャッチャー」だ。

ルールは簡単、上から転がってくるカプセルをハンドルを使ってキャッチするだけなのだ。単純で面白い。

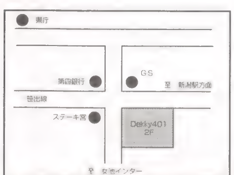
やはり、プライズマシンはこうでなくちゃね。

景品はサンリオのキャラクターグッズ。

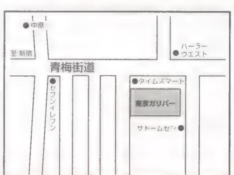
もちろん、非売品なので友達に自慢しちゃおう。



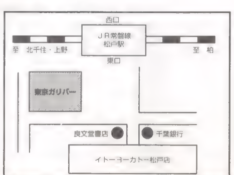
うぉ～っ、人生ってなんだぁ、教えてくれるか？ねぇ、キティちゃん。



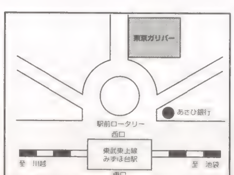
ウルトラアミューズメント SHOT M78 新潟県
〒950-0962
新潟県新潟市出来島 401Dekky401内 2F
（新潟駅よりバス出来島または上近江で下車3分）
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



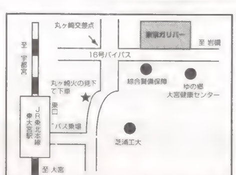
東京ガリバー青梅店
〒198-0024
東京都青梅市新町9-2020
（JR青梅線小作駅よりバス5分　中原より徒歩5分）
TEL.0428-32-5881 FAX.0428-32-5776



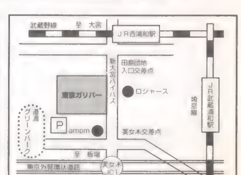
東京ガリバー松戸店
〒271-0092
千葉県松戸市松戸1230-1ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線　松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644



東京ガリバーみずほ台店
〒354-0000
埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線　みずほ台東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



東京ガリバー東大宮店
〒330-0001
埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1（JR東北本線　東大宮駅よりバス5分　丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー戸田店
〒335-0032
埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和よりバス10分　美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。　http://www.banpresto.co.jp

ゲーメスト アイランド

担当：福田柵太郎＆Mio



No.256で発動した企画、体験ゲーメストラーイタァー。
告知読後と同時に攻略文を書き始めるといったシンクロサムライが望ましいが、
最終的に物をいうのはガッツと常識であろう、などと。それと、
緊急危機回避能力も必須。消防のプロ曰く、編集部が火災になった場合、
5分で全焼完了なんだってさ。骨まで熱くなろうぜ！
（参考にならないねえ福田＆Mio）

今号のいっぱつ

「見失った物」

☆僕の頭の中にしまわれて、2度と開けられることのなかった記憶たち。その扉を今、ゆっくりと開けてみる。

僕が初めてコンパネに触った日はいつだったろう。3つ上の兄に連れられて行ったデパートで、ストⅡをプレイしたときだった気がする。

初めて触れる、慣れないレバーをむんずと握り、そう、ガイルを選んだ。ソニック、サマーともに出せなかったが、大きな満足を手に入れた気がする。何歳のことだったろう。小学校低学年だったろうか。それからは、家から自転車で5分の駄菓子屋に通い、そこの筐体で友人と遊んだ。1人でやることはなかった。しかし、幼い僕が1つのことに熱中していられるわけもなく、ゲームからは次第に足が遠のいていった。

そして、中学校に入り、友人とゲーセンに行くようになり、ゲーム生活が再スタートする。同じ趣味を持つ者が、これほど自分の励みになるとは、それまで知らなかった。受験生になり、部活を引退した頃から、1人でも堂々とゲーセンに入れるようになった。自分の力で攻略を開始し、シューティング、アクションゲームを1コインクリアすることに燃えていた。ギャラリーに自慢するかのように、華麗にクリアするときの心地よさ。そんな中、対戦格闘は自分に向いてないと悟り、見向きもしなかった。だいたい、1コインで楽しめる時間がきわめて少ない。強者に連続挑戦する人の心がわからなかった。

高校に入ると、ゲーセンに入り浸るようになってくる。部活の帰り、休日、予備校の帰りなら、午後10時までいることもめずらしくはなくなった。本格的に対戦格闘にも手を出し始め、ゲーメストを買い出したのも最近だ。そして、ついこの間、No.238の初心者講座に「たまには、なんで自分はゲームをやっているんだろう、とか考えてみるのもおもしろいんじゃないかと思います」という一節を目にした。

そう、僕はこの一節を見て、過去を振り返ってみたのである。自分とゲームが、今までどのようにつきあってきたのかが、急に知りたくなったのだ。

洗い出してみた結果は、興味深くも悲しい内容だった。昔は、自分がゲームをするとき、周りにはかならず友人の姿があった。1人でプレイしに行ったときも、次に友人といっしょにきたときに自分のプレイを見せるためであり、友人との情報交換がメインの攻略を積み上げていった。今はたまに友人と行くものの、ゲームをやりこんでいる友人はなく、ただ大型筐体で騒いで帰るだけだ。もちろんそれはそれで楽しいのだが、1人でいるときのほうが楽しく感じられてしまう。1人で本から得た知識を試しているときのほうが、である。昔あんなに毛嫌いした対戦格闘も、今は何も気にせずやっている。うまいほうではないので、乱入されれば5～6割負ける。しかも、こちらから乱入し、返り討ちにあうことも少なくない。うまい人と闘っても、くやしい思いをするだけなのに。昔の自分には、理解できない行動なのに。

僕はなぜ、ゲームをしているのだろう。友人に見せたかったからではなかったのか？友人とともに、同じゲームの同じところに頭を悩ませ、パターンを編み出し1コインクリアをめざす。それが楽しくてたまらなかったからではないのか？

僕は今、本来の楽しかった思い出を引きずりながら惰性でゲーセンにかよっているだけでしかないのか？ならばいっそのこと、金をばらまくことなどやめてしまったほうがいいのか？しかし、それが自分にできるのか？それともやらねばならないのか？

答えはまだ出ていない。昔、やりすぎないためにゲーム2回分の100円玉を貯金箱から出し、そのまま握りしめて向かったゲーセンに、今はいったいいくらつぎこんでいるのだろう。しかし、今でもゲームは楽しい。大型筐体まで全ジャンルを楽しんでいる。ただ、いつのまにか楽しみ方が変わっているだけなのだ。それがいいことなのか悪いことなのか…。このままずるずるとはっきりしないまま進んでいくのがいちばんいやだ。楽しむなら、何の不満もなく遊びたい。無理なら、ゲームとの縁を思い切って断ち切りたい。

ただ技が出れば楽しかった、丸出しの好奇心で挑んだあの頃。1つのゲームを制覇したときの達成感を求めて、日々頭を悩ませたあの頃。純粋にゲームを楽しむことを覚えたあの頃…。僕のそんな時代はどこへ行った？

金をつぎこんでは、おおかたイライラしながら帰ってくる今、そろそろ僕のゲーム人生に、大きな大きな分岐点がやってくる。

（千葉県　ぴ君㋐）

Ⓜ時の流れは、あの頃の楽しかった時間を押し流してしまった。何かを失い、そのよどみに立ち尽くしていたくはないけれど、今、この流れの中に何を見いだせばいいのか…。教えてくれる友は、いるだろうか。



⬆（大阪府　AKD君！）
☆今の彼女は剣士でなく、
まるで春の調律師のような——。

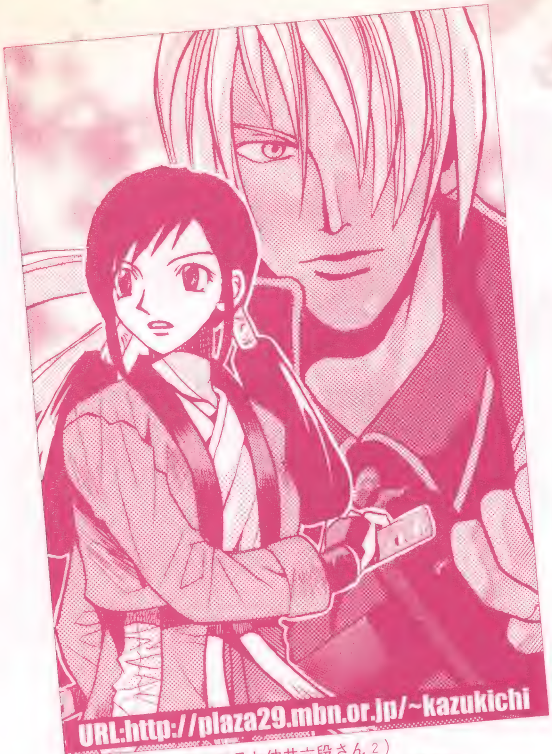
DEAR FRIEND

兆得点・兆友情

☆3月13日（土）、行きつけのゲーセンに、おおう！　ギガウイングが入っている！
　さっそく私は、本誌で見たときから決めていたシュトゥックでプレイ。が、ステージ2（溶岩）のボスで全滅。席を立つと、見知らぬ男が話しかけてきた。新手のスタンド使いか!?
Ⓝ（仮名）「リフレクトフォース（以下RF）使うの忘れてませんでしたか?」
私「いや、初めてなもので」

違うようだ。安心したので少し話をしてみると、ギガウイングをやっているらしく、ハイスコアを見て、
Ⓝ「1兆の壁にぶつかっているのに、兆単位がなぜこんなに!?」
　これがでて3日程度ということを考慮すると、すごいのか？　ううむ。
　その後しばらく、ギガウイングから、ガントレットシリーズや、はては大江戸ファイトが実写とりこみの理由などいろいろ話しこみ、知らぬ内に盛り上がっていた。
　ふとギガウイングを見ると、席が空いており、
Ⓝ「2人プレイやってみませんか?」
　と誘われた。が、不安だった。ゲーセンで2人プレイといえば、最近はスパイクアウト（旧バージョン）でほんの少し。ゲーセンは1人で行くのが常の私が、うまくやれるだろうか？　対戦格闘もあまりやらないし…でも、やってみよう！

　私はシュトゥック（1P）、彼はルビー（2P）で出撃となる。が、その前に、
私「勲章はともかく、パワーアップやボムは分け合いましょう」
　と、声をかける。
Ⓝ「まあ、そうですね」
　血と勲章に染まる大空へ飛び立っていった。画面の右側はⓃ、左側は私と、自然に受け持ちが決まっていった。1人のときよりずいぶん楽だ。



↑（北海道　竹野内河月と仲井六段さん2）
Ⓜイラスト内にHPのアドレス入れるのOKですよ。そのイラストのイメージを損なわないよう気をつけてね。

パワーアップやボムは分け合っていけたが、
私「私のRFで作った勲章がぁぁ」
Ⓝ「君のほうがなぜか点高いですよ」
私「ゲッ!? 抜かれた！」
　そ、それはともかく、ステージごとのキャラ同士の会話は、最近の流行か、キャラの組み合わせでいろいろ楽しめるようで、ステージクリア時には2人ともだまって見ていた。そしてデモが終わり、ステージが始まると、生き延びるために、吠える！
私「この列車砲は、重なって撃てば弾は出ません！」
Ⓝ「おお！本当だ！」
私「土偶のバチモンは、砲台にかまわず本体に集中してください」
Ⓝ「わかった！」
　ゲーメストの予習とカンが役に立った。だが、2人はいつしかピンチに追い込まれ…。
ズギャバギャドォォン!!
（ボムの音のつもりです）
私「ナイスボム！助かった」
キキキキン！（RFで弾を跳ね返す音）
Ⓝ「今のRF、いいタイミングです！」
　などお互いに助け合ったり、見事（偶然?）
Ⓝ「RFのせいか？　妙な音がしませんか?」
私「ジョジョの波紋が、ズギャアウゥン！と音がするのと同じものだと思えばいい！」
Ⓝ「波紋ですか!?」
私「燃え尽きるほどビート！」
Ⓝ「き、刻むぜ勲章のビート！」
　など、少し異常に盛り上がっていた。
　だが、不覚をとってしまい、私のほうが先に全滅した。そこでコンティニュー！復活ゥゥ！このとき、ピキーン！と、ある考えが浮かぶ。
私「もしかして、勲章が罠かもしれない」
Ⓝ「そういえば、勲章を取りつつ、弾も取るというのがありますね」
私「クリア重視なら、勲章を無視したほうがいいのでしょうか?」
Ⓝ「命か点数か…」
2人「まずは、クリアしましょう」
　その直後、Ⓝもコンティニュー し、5ステージボス（1つめ?）までたどり着くも、2人とも見事に散っていった。ここが引き上げどきと、2人とも感じていた。
私「攻略するには、RFとボムの発動までの時間を計算しないと」
Ⓝ「ボムもですか!?」
私「わずかに気になる点がある」
Ⓝ「しかし、奥深そうですね。点数がインフレしまくりなのが気になりますが」
私「日本の国家予算超えてますからね」
　ふと時計を見ると、私の帰宅時間になっていたので、名残惜しいが別れることにした。もっと話をしたかったが…そうだ、せめて名前を聞かなくては。うっかりしてた。ここで初めて名乗り合い、彼はN（仮名）と名乗り、
Ⓝ「突然話しかけたり、2人プレイにひっぱったりして悪かったかな?」
私「いや、とっても楽しかった」
Ⓝ「それはよかった」
　わたしはその場をあとにして、ゲーセンでこういう遊び方もあったんだな…と、感傷に浸っていた。まてよ、やってたとき気がつかなかったけど、待ってる人がいたのではないか!?　だとしたら、後ろで見てた方々、ごめんなさい。普段はちゃんとマナーを守ってたのに、なんという不覚。久しぶりの2人プレイがとても楽しくて…悪気はまったくなかったんです。今度やるときは、落ち着いてマナーを守り、楽しく、もっと熱く！いきたいと思う。
（東京都　TNT火薬君㋑）


↑（岡山県　しらたま君3）
Ⓜ今いちばん人気の帽子っ漢である。

Ⓜ格闘ゲームなどは基本的に協力してプレイすることはないから、シューティングやアクションゲームで、たまにこういう感じで遊ぶのは絶対楽しい。ゲーセンで友達をつくるには、勇気を出して話しかけてみるのもいいよね。ただ、協力プレイ時にも話しかけるときにも、常識的に行動することを忘れずに。

どうもCRAZY TAXIをやってると松本仁志作詞・作曲の「タクシードライバー（ガキの使い）」が頭に寄生します。
（兵庫県　腹がD型装備君㋒）
㊞まこと然り。あと山本正之の『急げタクシー』も頭に巣くうと思うのですが。

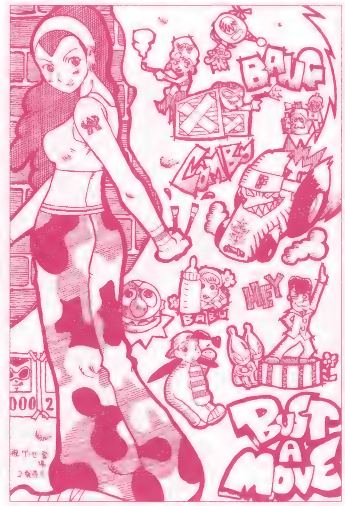
「たとえ地球が滅んでも、俺はアイランドに投稿するぜ！」という漢たちは地球が滅んだ後、どうすればいいのでしょうか？教えてくださ い。
（新潟県　んじばぁ君㋓）
㊞『21エモン』のゴンスケは墜落した星にイモを植え、イモ文字で惑星上空の救助艇にメッセージを送ったという。そんな感じで緩慢な滅びの後も投稿頑張ってネ。

ジョジョのゲームが出たせいで、友達と対戦した後はかならず、
「きさま、いったい幾らの金をその強さのために使った!?」
「おまえは今まで食ったパンの枚数をおぼえているのか？」
という会話を筐体ごしにするようになった。どんなゲームでも。
（神奈川県　ほんだまぐな君㋔）



➡（埼玉県　まぐろうさん⑤）
☆ホーキとメガネが空を飛び、クスリを求めて象を撃つのさ。

⬅（福岡県　にせ関西人君④）
㊞フリーダ姉さん、家庭用ではどこぞへ旅立たれるそうで。芸術家とはやはり自由ですね。



㊞「ジョジョの隠しキャラにゴージャスアイリンを、霞の目博士を！」というリクエストが山のように届くアイランドであった（さすがにドルチはなかった）。

六本木に響くGM

そう、あれは3月7日(日)、六本木ヴェルファーレでの出来事であった。この日は毎日第一日曜日に行われる超人気イベント「スーパーユーロフラッシュ（SEF）ハイパー」であり、私はいつものように気分良くパラパラを踊っていた。

そしてフロア内が大いに盛り上がっていたその時（時間は忘れたが）、私が幾度となく耳にした曲が鳴り始めた。この日のD.J.横田商会がその曲を紹介した。

タイトルは「LUV TO ME」なんと、ビートマニアシリーズでおなじみの激ムズユーロビートであるこの曲が、あの有名なヴェルファーレでオンエアされるなんて、何%の人間が予想できたであろうか？

それはともあれ、この曲でフロア内がさらにヒートアップしたのは言うまでもない。この出来事は私の心の中にまた一つ希望の光をもたらした。「これなら他のビーマニの曲もオンエアされる可能性がある！」

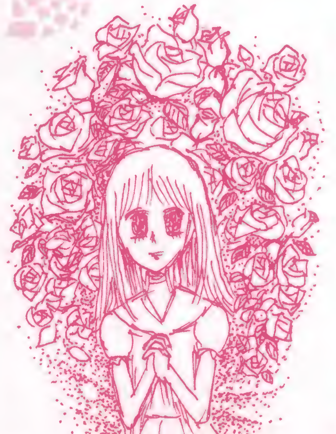
もし、コレを読んだ18歳以上の読者の方々、ならびに編集部の皆さま、行き着けのクラブやディスコで、ビーマニの曲がオンエアされたならぜひともアイランドまでご一報願いたし！

そして、感謝の意を込めて最後に一言。
「SEF万歳！ユーロビートは不滅なり!!」
（東京都　Vf道一直線君㋕）
㊞クラブに行かないゲーセンダンサーも「このBGMで踊ってみたい！」なる舞踏向きゲームミュージックがあれば『神保町舞踏部隊係』まで教えてほしいぞ。

三代子のヘリ
～見よこの減り外伝～



⬆（マーヴルランド　池波留吉さん⑥）
㊞ダンナと鉄社長交換してくるのはどう？



㊞ゲームに焦がれるレディバグたちの祈りを集めた名コーナー『乙女心をごらんなさい』が装いも新たに帰ってきました。初回は『ゲーセンで結婚式を』をテーマに進行するぞ、じっちゃんの名にかけて。

「女性ジャンファイター募集！」って嫁にいけなくなりそう。コスプレが墜落天使の結蓮だったらどーするんでしょう。考えて笑っちゃいました。
（東京都　水神更紗さん㋖）
㊞水神さんはなんと、ダラ天基板所有者なんだそうだ。「おかえりなさい、ご飯にします？それとも虎男」みたいな新婚さん風景がふと脳裏に。あ、ジャンガールの装身具はおそらくボン（以下検閲削除）。

新しくできたゲーセンで「アシュラブレード」発見！…とてもショックでした…。
（北海道　京谷泉さん㋗）
㊞アシュブレという刃がなぜ彼女の心に深く切りかかったのか？ガラスの十代のハートとは（以下光GENJI）

のんきな日常

フィーバロンコミックと私 ～その後～

フィーバロンコミックのゲーメスト掲載サイズが毎回違うので、拡大コピーの倍率に四苦八苦していました。が、授業で使うスキャナとプリンタがあったので、課題を終了させた後、PHOTOSHOPを駆使して単行本サイズでプリントアウトしました。が…さすが、誤植大王ゲーメストを5年読んでる自分。自作の表紙のタイトル部分が、「弾丸フィーバロン」…。あうう…。
（滋賀県　G.T-ZTTブ会君㋗）
Ⓜアイランドムック作成のおりには、まとめて再掲載しと



⬆（福島県　パンチ柔兵衛三厳君⑺）
Ⓜ濃いの～う!!　テリー、超西洋人顔。私は好き♡

く？実は好評だったのだ、あのマンガ。

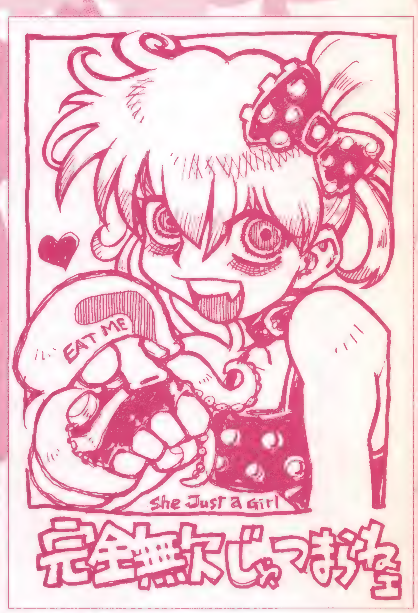
地元滋賀、チルコポルト草津店の3月度イベントラインナップ。
7日…ジョジョ「闘え！半袖スタンド大会」
14日…DDR「踊れ！半袖ダンサー大会」
21日…グラⅣ「舞え！半ズボンパイロット大会」
28日…ビーマニ「奏でろ！半袖DJ大会」
いずれ「上半身裸大会」もあったりして？　ギターフリークスでやったらカッコイイかもしれないが。
（滋賀県　大聖リース君㋘）
Ⓜ寒い時期限定っつー。夏はどういう大会になるのか？厚着してナントカ、っていうのは安直だから、ちょっとヒネったの希望。

3／30号ハガキ22のコメントに対して。知らざぁ言って聞かせやしょう！
胸が重い→形状補正のため、胸当て着用→肩ひもに重量がかかる→肩に食い込む→血行が悪くなる
だから、モリガンのような衣装では肩はこらないのです。その代わり、跳んだりはねたりしたときに、かなり衝撃があると思います。あれは痛いぞ～。
（愛知県　小田巻〝Eカップヘイコブと呼んで〟蛟太君㋙）
Ⓜ「外国では超乳用に、肩ひもの太いのがあるんですよ」とのこと。ふ～ん。やっぱり胸が大きいからって、かならずしも肩こりになるわけじゃないんだ。意外なところで雑学習得。得した感じ。

DDRにハマり、「ダンスマニア」のCDを買おうと思いて、いざCD屋へ。しかし、大量に並んだ「ダンスマニア」シリーズのCDを目にして一言。
「どの曲がどこに入っているのかわからねェ！」
東芝EMI－サン、お願いですから、DDRシリーズで使われてる曲をまとめたCD出してください。何枚も買うのはたいへんです（笑）。どうでしょうか。
（北海道　広石厚也さん㋚）
Ⓜ1曲のためにCD1枚買ってたりするの？やっぱり。今出てる曲を全部集めるとなると、計何枚買わなきゃなんないんでしょーか。



⬆（京都府　大山高嶺さん⑨当）
Ⓜザシャアアアッ！って感じッスか!!すげーハマり過ぎ!!服、学ランみたいだし。



⬆（山形県　笑面龍君⑻）
Ⓜネクロよりも、このエフィーちゃんのほうが人気ある気がしない？

ジョースターさんのスタンドを見た友人に、「糸ミミズ？」なんて言われた…。なんて言うか……チキショウ!!（笑）タコの足ならまだしも…。
→これもイヤか。
（鳥取県　浜名和成さん㋛）
Ⓜイソギンチャクの触手とか…これもイヤだわ。

4／15号のホトギミ快楽天のページを見て思い出したんですけど、数カ月前に僕の友人Ⓝが、
「わし、ジャンアステカ（おそらくメキシコのジャンファイターだと思う。ルチャ・リブレでも極めるつもりか？）になるねん」
と言ってました。彼のことだからきっと「ジャンファイター募集部門」にハガキを出してるのではないでしょうか。（和歌山県　虎君㋜）
Ⓜマラカスとかサボテンとか使った技が見たい。ヒゲも自毛でぜひ。

これからMioさんのことを「Mio姉さん」と呼ばせてもらいます（某バラエティ番組を見ていて思いつきました）。
（静岡県　うづきよしゆき君㋝）
Ⓜ実際、私の周りの人がそう呼んでたりする。正体がバレないように、カムフラージュネームで呼ばれることもありまするが。
偶然、そう呼ばれてる人を目撃しても、そっとしといてあげてください…。



➡入部届けがいっぱいにょ。ページが欲しいにょー。

まことは高知出身みたいだし、ゲーメストで土佐弁のコーナーも作ってもらえませんか!?
（沖縄県　裕樹君α）
㊗それはよい妙案。じつはライターにも高知出身者がいるらしいので御講義願えるかも。

ガチャガチャンプの1P側の女の子（とりあえずガチャ子と命名）のことなんスけど、最初はあのしかめっつらを見たとき、「なんなんだこいつは？」と思いました。

しかし、デモ画面を見ているうちに「あれ?この娘もしかしてメイドさん??それによ〜く見るとけっこうカワイイかも…」と気付き、ガチャ子の姿を見たいがため、いつのまにか二千円近く、ガチャガチャンプに費やしていました。

今までいろんなゲームのいろんなキャラを見てきたつもりですが、こんな不思議なキャラは初めてです。（終）

（長野県　CHY君㋞）

（編）SUEZEN風（?）キャラ・ガチャ子を見ていたいがためにEDまで突っ走っちまったガチャリングマンは正直に宣言しよう。「イエスあいあむ！」

ミニゲームもスパイス効いた物ばかりなのでレバーを握るのだヤマトの諸君！などと。

廃品回収車が来たので、ゲーメスト3年分を出したら「それはダメです」という心温まる言葉がかえってきた。

（宮城県　宝玉君㋟）

（編）ナイス廃品なのでプロですらお手上げだ、自宅が10倍狭くなる雑誌ゲーメスト！

ビートマニアの集客効果に気をよくした店長が調子にのって、VJを新しくいれました。今まで使っていた3rdMIXもコンプリートミックスになりました。…つーか、おかげでグラⅣが入りません。店長オォオーッ!!

（愛知県　もりっつ君㋠）

（編）せが世なら…。



（東京都　GEE君⑪）

ギャルズパニックSとS2のムック作ってもらえませんかねえ?80%、90%、100%のムービーを12人×2+α分カラーでドドーンと。ページ数もそんなに多くならないし千円ぐらいで！

（宮城県　L・P・A・X・Y・Z君㋡）

（編）アニメムービーを公開した場合、攻略の必然性は?当然、囲い行為に快楽を求める人もいるので有用でしょうな。

今の世はグラディウスに例えられる。

不況というオプションハンターと敵弾に、マルゲ屋というオプションとG-modeというフォースフィールドをとられている。

（福島県　Gフェリオス君㋢）

（編）んま、不景気なネタですわねへイ！ミスあれば復活ありということでパターン探し中。



⬆（京都府　寿天晴さん⑪）
☆ちょっと老けすぎにょ。



⬆（大阪府　そき　めれヲさん⑩）
☆『どこかでお会いしましたかしら？』囲われゆく身にしてはやけにのん気さんだ。

No.256号P75のバロンちくわさんと福田さん、感動のあまり涙でかすんで見えなかったんだネ、「※この物語は、レイクライシスをモチーフにしたZUNTATA ORIGINAL STORYです」の一文が…。

（岩手県　爆田岩目が点さん㋣）

（編）すまーぬ。実は全盲の投稿者&担当者だったり。

ゲーメストは何年発売ははじまるですか。

（台湾省　ダコさん㋤）

しもでん「11年前発売はじまるです」



➡（大分県　NTMウシジマ君⑫）
（編）エロス村にタイトルイラストが！スペースは一時的縮小…（猛省）。

さらし者ヒットパレード

「**さ**あ、お仕置きの時間だ。（典明の勝ちゼリフ調）じゃあ上体そらしをやってもらおうか。真琴ちゃん」

高校を卒業してからは学ラン姿でホトギミ快楽天をして恥ずかしいからやむなく『許す』を選ぶという行動をとる必要もなく欲望につき動かされるままお仕置きを繰り返していた。

（ジャニスのバックストーリー調）

私は恍惚とした笑みを浮かべ、ひたすら連打していた。と、連打中に突如私の肩をたたく者が現れた。

「何者だ!?お仕置きの邪魔をするなどゲーマーのすみにもおけないやつめ。用があるなら後にしろ！よーし、もう少しだ。貴様の羞恥心に満ちた表情が、今から楽しみで仕方がないわ!!」

そして、お仕置きを最後まで見届けた私は、肩をたたいた者の正体が気になって後ろを振り向いた。その瞬間、私の人生は終わった。

高校卒業時のクラスメイトの女子どもが私に軽蔑の眼差しを向けていた。ゲームではなく、ただプリクラを撮りに来ていただけだったらしい。私は慌ててなにか言い訳はないかと考えた。あった！

「安心せい、みねうちじゃ（No.253アイランドより）」

だが、軽蔑の眼差しはやまず、最後には「ふんっ」と鼻から息を吹き出すとそこから去っていった。

「くっそー、あんのアマ、現役推薦で合格したからって調子にのんなー!!（編）関係ねえ！」」

と、心の中で叫んだ私の目には涙があった。悔しさのあまりゲームオーバー後にゲーセンの外に駆け出し、電柱に頭をガンガン打ちつけて自己嫌悪に陥ってしまった（No.253アイランドより）。

同窓会の時、私はどのツラ下げて彼女らに会えばいいんだ。これが浪人生活を控えた私に与えられた最初の問題である。

とりあえずここで謝ろう。すまぬ！もうホトギミ快楽天は一生しないことを誓う！いや、一生バレるようにはしないことを誓う！だから、私に冷たくしないでネ。だって僕たちは遠く離れていても仲間なんだから（ココだけ僕）。

（福岡県　西文幸之丞君㋥）

（編）ゲーメスト大賞・ギャル雀中にエンカウントしたくねぇ相手部門ベスト1に堂々ランクインする『同級生の女の子』。

卒業早々に目撃されるとは運がいいのか悪いのか。…もう街を出て遠洋漁業船に乗るしかない!?どうする西文君!!

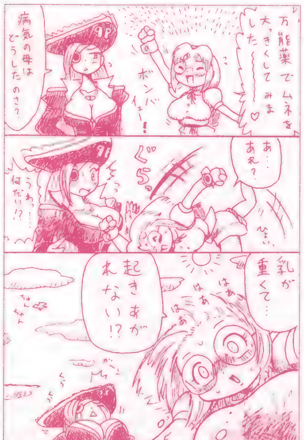
超芸魂



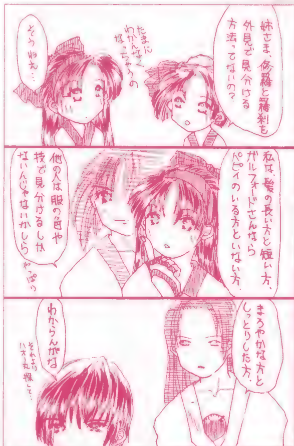
←（熊本県　エレ金哲君⑮）
Ⓜバナナの爪にスイカのマスク。ジミーの心からの優しさだねっ♡



⬆大阪府　千鳥足マッコりさん14



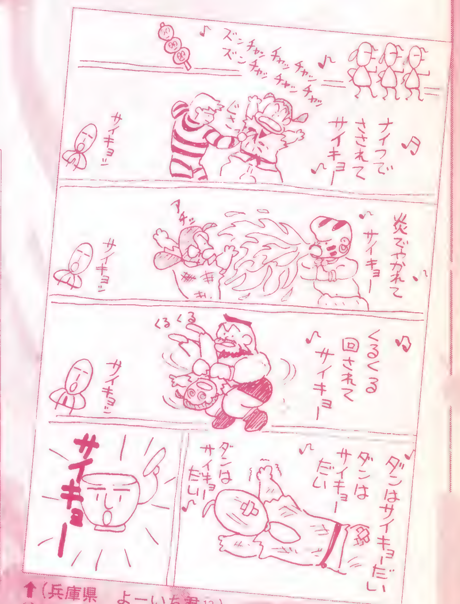
←（東京都　素敵☆凡人君⑱）
Ⓜ巨乳の方はきたえていらっしゃるから転ばないのか!?



⬆（新潟県　しゅうさん⑰）
Ⓜそれは「本人」ですか？「リンゴ」ですか？

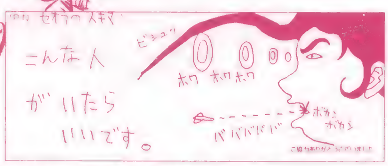


⬆（愛知県　ズオウ・リアキ君⑯）
Ⓜえっ!?　そんな誤植あった!?

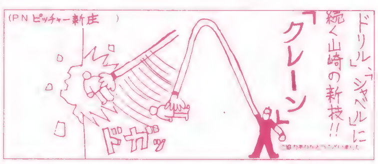


⬆（兵庫県　よーいち君⑬）
Ⓜ何くらってても「サイキョー」とたたみかけるこの歌、なんか洗脳されそう。

つっこみ三昧



⬆Ⓜこッ、攻撃できないッ!! ⑲

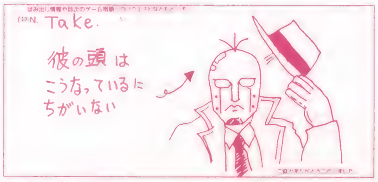


⬆Ⓜそこまでいくと、もはや人では…。⑳

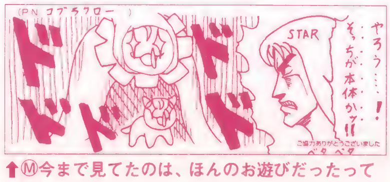
☞某角川系少年誌「A」で、CLAMPが連載している「エンジェリックレイヤー」というマンガの中に、「三原」というキャラクターが登場するのですが、このキャラのモデルって、ひょっとしてARIKAの…（なんかいつもにょろにょろ言ってるし）。
（茨城県　妖怪出魂君ⓝ）
Ⓜほかの方からも同じ情報が届いたぞ！いっちゃんファンは絶対チェックだ！
ところで「そんなんARIKA」が復活したけど、あの方相変わらず…小林先生がんばってください。

☞ポリゴン餓狼をしていて、舞ちゃんの勝ちポーズ。すると、後ろで見ていた友人（男）2人そろって、
「女の子の大腿（だいたい）？」
「おちゃのこさいさい」だっつの！　君ら2人、エロス村へ行きたまえ（笑）。
（岩手県　きりゅうれかさんⓝ）
Ⓜ舞を見てる間、大腿のことやら胸のことやらしか頭にないから、そう聞こえるんだねえ。ウェルカムエロチョン村。ビバエロチョン村。

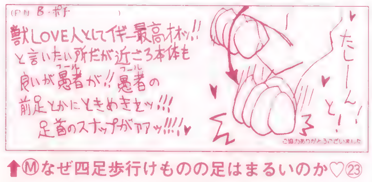
500円玉はいいよね。（宮城県　スキゾ君⑰）
㊞ああ、男のロマンだ。



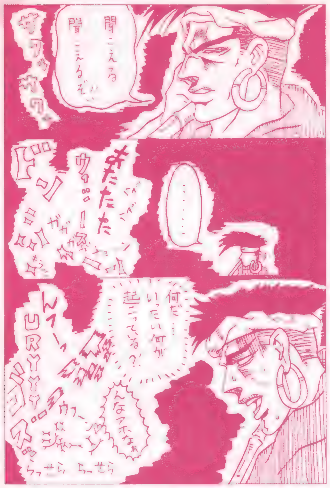
⬆Ⓜ犬が苦手ですよ。㉑



⬆Ⓜ今まで見てたのは、ほんのお遊びだったってことさ。㉒

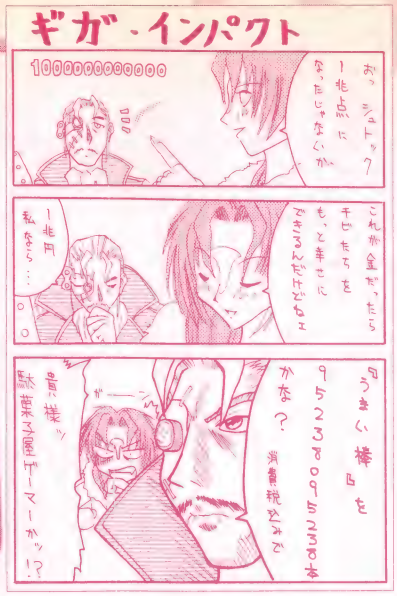


⬆Ⓜなぜ四足歩行けものの足はまるいのか♡㉓



←（三重県　猿天化G君㉓）
編「らっせら」ってどこかで…。





←（新潟県　芹沢瑛次君㉕）
編おめでとう、うまい棒（なっとう味）たくさん当たりだ。



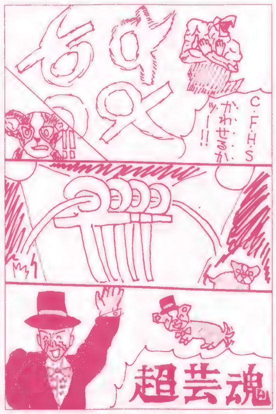
←（福岡県　服部スイゾウさん㉔）
編K.O.F会場を授業中の教室にしてあげるとか。



↑（千葉県　残九郎君㉜）
編悪は例外なく許されぬ。



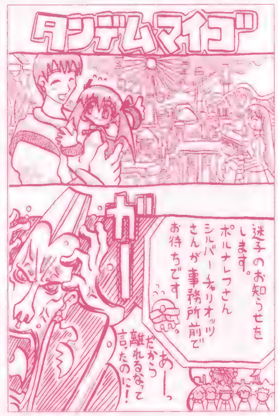
↑（沖縄県　Lady Marmalade君㉛）
編近頃、ロードローラーをよく見かける。…降ってこないかなー。



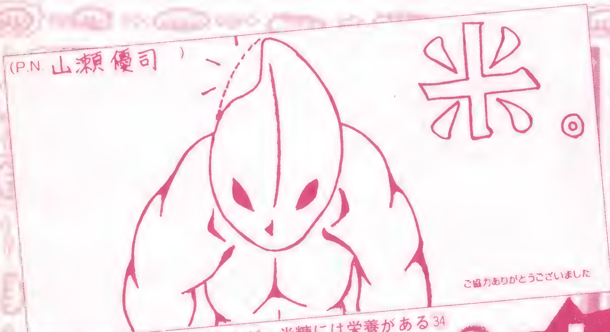
↑（神奈川県　甘海老君㉙）
編これぞ『芸』だ!!



↑（愛知県　絵入安嵐君㉘）
編シェンムー見てないとわからないー。



↑（東京都　タカアシ君㉗）
編一割をもらうぞbyジャンケン子ゼル。



↑今まで秘密にしてきたが、米糖には栄養がある㉞

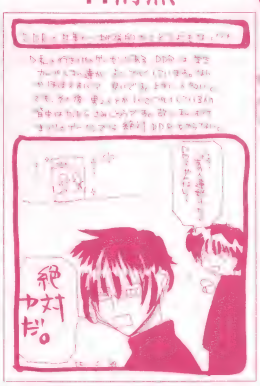
中パンの多い料理店



↑オー、ディモールト！㉟

けっきょく難局DDR ～君ならどうする～

1.悄然

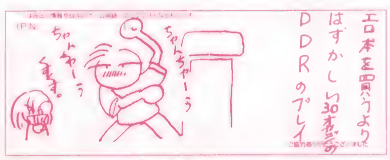


↑（富山県　帝王君㉝）
編こんな時は田渕さんにインタブユだっコ。女性と舞踏経験は？
渕ないねえ。（ハンカチを噛みしめ涙）あ、1回だけあるわ。西麻布のＯＬに『踊ってみせてください』言われて、説明したり共に踊ったり。んで金はすべて我持ち、お人好しだな俺って。

3.1Pが忍者？

DDR2ndMIXのダンサー（1P）は絶対そのうち、連続でんぐり返しや凄いともえ投げで隣りのダンサーをリングアウトさせると思う。
（神奈川県　わーすK君㉚）
編カ○っぽい装束だよね。

2.年齢



↑こんなあからさまに笑われるんスか？㉜

データデゴ

こんばんわ。毎号のアイランド文章・イラスト・漫画作品ベストを発表・再録する時間ですよ。決定権を持つのはありがたいアンケート、つまり読者のみんなの一票だぞ。

初めは『ホトギミ男汁インタビュー』で列島を震撼させた1/15号（表紙ガンバード）から結果を公表するぞ。

文章部門の栄えある受賞者はゲーメストの原点を見直してくれた東京都の安印美弥君。このネタはゲーメスト関係者に徹底的な反省を促し、『ノーボム・ノーミス・少誤植で抜けようぞ！』『オー！』と誓った矢先のことでした。メスト百まで誤植を忘れず…。でも、最善は尽くしていくぞ。安印君おめでとう。

またやった。

(PN 風間 杜王町)
4/15号 ハイスコアより…
ジョジョの奇妙な花嫁。2089100、K. S. イギー、ALL
誤植か故意かは不明ですが、字面に全く異和感が無いのは見事です。ブラボォー（笑）
よりによってロッキーワールド仙台店… 地元 オオオオオ ♪♪
ご協力ありがとうございました

お次はイラスト、キースとウェンディのツーショットを描いてくれた神奈川県ゆーくんが優秀賞に選ばれました。うーん、お熱い二人。左下の我関せずなマイトもグード！

そして漫画部門は沖縄県のAtomBomb君が完全受賞、おめでとうございます。ちなみに彼氏はこまめに毎回P.Nを変えているそうです。

続いて1/30・2/15号（表紙・エミリオ）の投稿ベストを告げちゃうぞ。

イラスト作品は頭1P目のリムルルを描いた萩原音泉君に大決定。まとまっていて非常に愛くるしいっスね。祝！

ネクストは漫画賞です。つっこみ三昧内コロちゃんネタのスペース峰打ち君にキマリナリ。高嶺響さんを使う度に、原子力コロッケロボを思いだすよう手配したい也ね。ちなみに、次点はヒソチュウ。

それでは文章部門…ぬな？これまた頭1P目の今号のいっぱつ「ナコルル人形に悪戯（誤解を招く表現だ）」ネタの山下洋君に決定ですがな。山下君は2度目の受賞だが…失った物は…多いカモ？これからも暴走投稿頼む。それでは、カラーともどもアイランドをよろしくお願いします。



1/15号 イラスト作品優秀賞

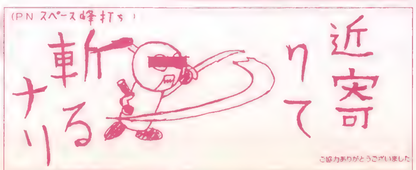


1/30・2/15号 イラスト作品優秀賞

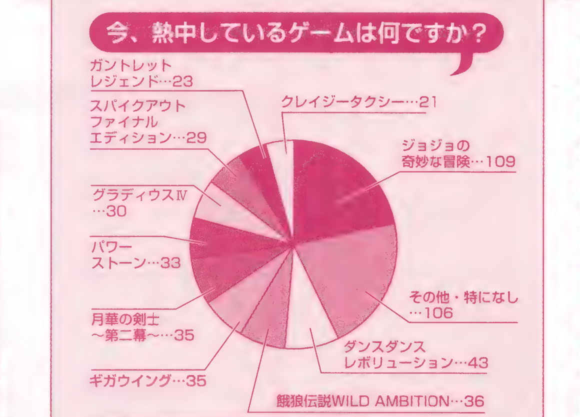


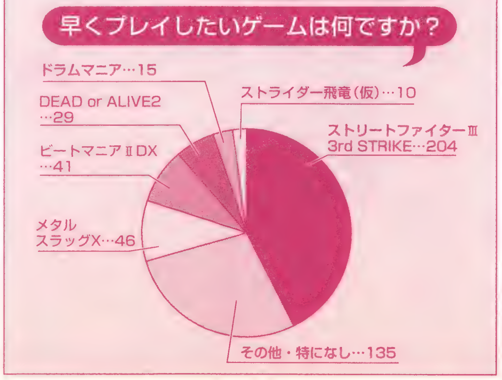
1/15号漫画作品優秀賞

1/30・2/15号 漫画作品優秀賞



3/15号 アンケート





ゲーメストアイランド&カラーアイランド

お便り募集!!

★アイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。
アイランドの締め切りは毎号発売の40日前です。カラーアイランドはコーナーを参照してください。
イラストを封書でまとめて投稿する際は、1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。アイランドでは、ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！
★1色の鉛筆描きやカラーの蛍光色は印刷に出ないので使用不可です。
★紙などの投稿以外に、データ投稿も受け付けています（下記データ投稿規定を参照してください）。

アイランド&カラーアイランド データ投稿も受付してます！

データ投稿には2種類窓口があります。ひとつは、従来通り、郵送での投稿。そして、メールでの投稿です。

《郵送でのデータ投稿（主にイラスト）》
★データ投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、120MB、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。メールアドレスを取得されているなら、投稿用アドレスへ直接メール投稿することもできます。
Mac、DOSどちらのフォーマットでもOK。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★データ投稿の場合も、必ずディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、P.N、コメント等を記入してください。複数枚のメディアで投稿する場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。HPをお持ちの方は、住所氏名P.Nの他にアドレス（HP&Mail）も書いてくれるとうれしいな。
★カラーアイランドの人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。

《メールでのデータ投稿（イラスト&文章）》
★アイランドでも電子メール投稿が可能になりました。ホットなテキスト、イラストをお待ちしています。
文章は、例外もあるけど、最大400文字前後にまとめたほうが掲載されやすい。
★また、テキストは誌面の都合上、ハガキ投稿と同様に編集する場合がありますので、その点はご了承ください。
★画像（イラスト）投稿の制作環境はデータ投稿規定に準じます。ただし、アイランドの投稿は1色の受付となりますので注意！

《データ投稿規定》
★サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけはがきサイズで。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラー（アイランドの場合はグレースケール）で作成することをお薦めします。
★ファイル形式はBMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF／TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので、できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。

すべての宛先はこちら！

《郵送ならこっち！》
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「新声社　ゲーメスト　アイランド各係
又は　カラーアイランド（仮）係」まで
※いずれの場合も作品の返却はできませんのであらかじめご了承ください。

《メール投稿ならこっち！》
アイランド投稿用アドレス／テキスト、モノクロ画像はこちらまで
【island@shinseisha.co.jp】
カラーアイランド用アドレス／カラーCGはこちらまで
【cg-post@shinseisha.co.jp】

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-4GM
バンタン電脳情報学院
入学事務局行

フリガナ	
住　所	〒　都道府県 ☎（　　）　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市私都　立 学年　年　在学中・中退・卒業

2000年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

『NEXT-GC』は、このハガキをご投函いただいた方にもれなく無料で差し上げます。

学校説明会 [昼間部1・2・4年制対応]

日程：4/19～4/28　※ただし日曜日を除く。(必ず事前にご予約下さい)

コース設定やカリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、入学試験の解説や校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご両親やお友達もご一緒にどうぞ。

月　日
時希望

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

2000年度 4月生	昼間部1年制	ゲームライターコース	
		声優コース	
	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
		コミックコース	
	昼間部4年制	ゲームプロデュースコース	

入学説明会 [夜間部・土曜集中1年制対応]

日程：4/15～4/28の毎週火・木(16:00～20:00)、土(13:00～17:00)

カリキュラム内容の他、就職や業界の動向、校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。

月　日
時希望

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

99年度 5月生	夜間部・土曜集中 1年制	ゲームプログラミングコース	
		ゲームシナリオコース	
		ゲーム3DCGアニメーションコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　☎(　　)　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都 立　学年　年　在学中・中退・卒業



いろんな顔があるから、いろんなゲームがある。
Your FUTURE is HERE.
Vantan Dennoh Intelligence College
2000
2000年度学校案内書無料送付中！
案内書のご請求、説明会のご予約は今すぐ！
お問合せフリーダイヤル
0120-51-0505
〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14-4GM
URL http://www.lab.vantan.co.jp
CHECK IT OUT!!
ゲーム業界誌「NEXT GC」プレゼント！
ゲーム業界の現状、ゲームの制作過程からゲームクリエーターの年収まで、ゲーム業界の隅から隅までわかる!? 一冊に仕上がりました。
今回、特別にバンタン電脳情報学院に興味を持っている人達に、当学院の案内書と一緒にこの「NEXT CG」をもれなくプレゼント。
講師・カリキュラムには絶対の自信!!
[2000年募集コース]
ゲームデザインコース [2年制]
ゲームライターコース [1年制]
ゲームグラフィックコース [2年制]
ゲームプログラムコース [2年制]
ゲームサウンドコース [2年制]
ゲームプロデュースコース [4年制]
コミックコース [2年制] NEW!!
声優コース [1年制] NEW!!
[イベントスケジュール] 必ず、事前にお電話もしくはおハガキでご予約して下さい。(イベント参加費無料)
1.個別学校説明会——4月20日～28日
(10:00～17:00の御都合のよい時間にご予約してください。ただし、日、祝日は除く)
2.学校説明会——4月25日(日)——13:00～16:00
3.総合説明会＆模擬試験——4月29日(木)——10:00～16:00
4.ゲーム業界就職セミナー＆総合説明会——5月16日(日)——10:00～16:00
(途中、昼食時間を設けます。)
5.模擬試験——5月23日(日)——13:00～16:00
5月11日(火)
夜間・土曜集中コース開校!
[夜間・土曜募集コース]
ゲームプログラミング
ゲームシナリオ
ゲーム3DCGアニメーション
[入学説明会開催中!!]
4月 3(土)・6(火)
8(木)・10(土)
13(火)・15(木)
17(土)・20(火)
22(木)・24(土)
V D C
2000
ゲームクリエイターになるなら、バンタン電脳情報学院。
VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
バンタン電脳情報学院

カラーアイランド人気投票(仮)

ニューゲーム続々登場の春。
ゲーム三昧の日々もいいけど、
イラストもどんどん描いて送ってくれい。

担当:ぎぃ



(CG 千葉県 Y2さん/Ⓔ)
★降りしきる雪…リフレクトフォースで跳ね返したら気持ち良さそう。



(大阪府 虎杖せなさん/Ⓓ)
★可愛い笑顔がジャニスの魅力(←ギィ視点)。



(北海道 北海道スパイクアウト部林田リンダさん/Ⓒ)
★ナイスバディーは飾りじゃないのよ。



(岩手県 きりゅうれかさん/Ⓖ)
★待ちに待ってた元祖紅一点。小娘どもに負けるな。

祝!お春さん(31)復活!!



(大阪府 前田匠太くん/Ⓕ)
★ユニセックスの魅力爆発。これならキミもOKか?



(東京都 高岡大輔Ⅲくん/Ⓘ)
★ついにCPⅢの美しいグラフィックで春麗がお目見え!



(東京都 フォルムの某店員くん/Ⓗ)
★3月1日で31歳。こいつはダブルでおめでたい(笑)。



(CG 埼玉県 萩原音泉くん/Ⓐ)
★メガネ+ミニスカ+ポニーテールの最強コンボにキミは耐えられるか?



(CG 埼玉県 萩原音泉くん/Ⓑ)
★めめめめいどさぁん!ハイパーモードで家事効率アップ!!

キャラ人気得票BEST50(累計)

順位	キャラ名	メーカー	ゲーム名	得票数
1位	リュウ	カプコン	総合	92
2位	エミリオ・ミハイロフ	タイトー	PF	88
3位	八神庵	SNK	KOF	60
4位	キース・エヴァンス	タイトー	PF	53
5位	神月かりん	カプコン	ZERO	44
6位	ナコルル	SNK	総合	42
7位	春麗	カプコン	総合	40
8位	春日野さくら	カプコン	ZERO	39
9位	草薙京	SNK	KOF	38
10位	ザンギエフ	カプコン	総合	37
11位	麻宮アテナ	SNK	KOF	36
	ギース・ハワード	SNK	餓狼(2D)	36
13位	火引弾	カプコン	ZERO	35
14位	ケン	カプコン	総合	34
	リムルル	SNK	総合	34
	美作いろり	アトラス/ケイブ	エスプレイド	34
17位	R・ミカ	カプコン	ZERO	33
	刹那	タイトー	PF	33
19位	火引弾	カプコン	総合	32
	リリス	カプコン	ヴァンパイア	32
	高嶺響	SNK	月華	32
22位	パティ	タイトー	PF	31
23位	レオナ	SNK	KOF	30
	一条あかり	SNK	月華	30
	リチャード・ウォン	タイトー	PF	30
26位	色	SNK	侍魂(3D)	29

春 一番のオメデトウ！ アイランド



（埼玉県　裕木康隆くん／Ⓛ）
★人間もミュータントもロボットも、みんな友達になれるよね。



（東京都　QQQくん／Ⓚ）
★それは昔々、終身雇用なるものがあった時代のお話。でもねぇ。



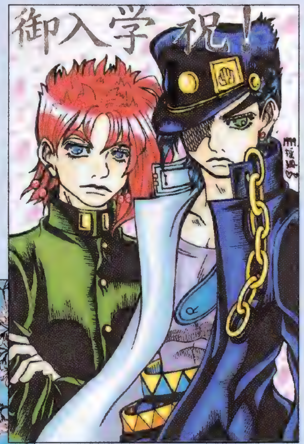
（埼玉県　まぐろうさん／Ⓙ）
★進学おめでとう！ シャドルーとか夜叉とかって残業多そう…。



（栃木県　ナッツんさん／Ⓝ）
★たとえ袂を分かとうと、優しい想い出はいつまでも…。



（神奈川県　池波留吉さん／Ⓜ）
★小さなことからこつこつと、いつかはなるのじゃ！ 悪の女帝！



（北海道　揺弧さん／Ⓞ）
★まったくインパクト過剰な新入生だぜ。



（大阪府　花谷秋美さん／Ⓟ）
★卒業式の写真よりも、ヤツの気高い魂は我々の心に焼き付いているッ！

とりあえず、ご卒業、ご入学、ご就職した方々へおめでとうございます。それ以外の方々も、心機一転、頑張っちゃいましょう。

今回は思ったよりも良心的な作品が多かったです。某万年高校生ネタとか密かに期待してたんだけどね。

来月は合併号でお休み、というわけで次回の締め切りまで余裕があるので、力作、待ってますぅ。

ついに発動！
カラ～エロス村 肉色番外地

ま～、投稿者からのリクエストもあったことだし…いっちゃうぞ～っ！。

言わずとも以心伝心、水心あれば魚心アリとは思いますが、エロス心そそる作品を送ってくれい。「男の子向け」「女の子向け」はもちろん、メカフェチ君に肉球フェチ、勲章や弾幕にエロスを感じるキミもその欲望を作品で表現するのだ！

ただし、ゲーメストは純真無垢なちびっ子も読んでいるので暴走はほどほどにな。



（三重県　宮脇憲司くん／Ⓠ）

締め切り 5月15日（必着）

順位	キャラクター	メーカー	ゲーム	票数
27位	成美那	ナムコ	ソウル	24
28位	リュウ	カプコン	ZERO	23
	かすみ	テクモ	デッドオアアライブ	23
	犬福	ビデオシステム	すくすく犬福	23
31位	リムルル	SNK	侍魂（3D）	22
	マキシ	ナムコ	ソウル	22
	マリオン	彩京	ガンバード	22
34位	空条承太郎（JOJO）	カプコン	JOJO	21
	ギース・ハワード	SNK	総合	21
	真田小次郎	SNK	月華	21
	楓	SNK	月華	21
	アイヴィー	ナムコ	ソウル	21
	ソフィーティア	ナムコ	ソウル	21
	あやね	テクモ	デッドオアアライブ	21
41位	刹那	SNK	月華	20
	ナコルル	SNK	サムスピ（3D）	20
43位	テリー・ボガード	SNK	総合	19
44位	バレッタ	カプコン	ヴァンパイア	18
	J・P・ポルナレフ	カプコン	JOJO	18
	バーン・グリフィス	タイトー	PF	18
47位	春日野さくら	カプコン	総合	16
	ユーリ	カプコン	ZERO	16
	ナコルル	SNK	侍魂（3D）	16

募集要項は80ページへ!!

キミのイラストが
ドリームキャスト版
『ソウルキャリバー』に!!

ソウルキャリバー イラスト募集



採用されると…

★ドリームキャスト版『ソウルキャリバー』のゲーム画面内でキミのイラストが表示されるっ!
★ゲーム内においてキミの名前(ペンネーム)が表示されるっ!!
★ドリームキャスト版『ソウルキャリバー』ソフトがもらえるっ!!!

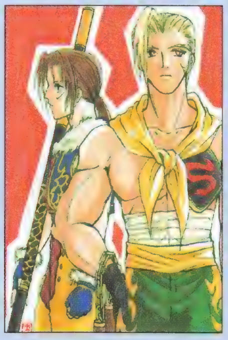
ナムコさんが『ソウルキャリバー』ドリームキャスト化にともない、ソウルキャリバーをモチーフとしたイラストを募集するぞ。なんと優秀な作品はドリームキャスト版『ソウルキャリバー』で使用されるのだ。

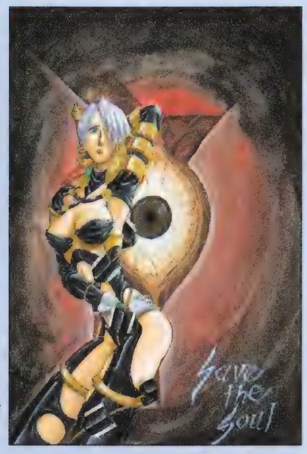
腕に覚えのあるものは是非とも応募すべし。詳しくは下の「応募の決まり」をよく読んで応募しよう。間違って「カラーアイランド」宛に送ってこないように注意しろよ(笑)。


ドリキャスのソウルキャリバー最新画面。う〜む、キレイ。


この超美麗グラフィックが、もうすぐキミの手に!


(千葉県　会田　惣君)
ミナはまだまだ発展途上。タキは完成形??


(京都府　大山　高嶺さん)
たたずむライバル2人。それぞれ見つめるものは…?


(東京都　荒生　慎太郎君)
悪夢に翻弄される業深き娘・アイヴィー。彼女に安息の日は来るのか?



(兵庫県　偽ギルド君)
コインの表裏である2人。どちらが本当の自分かは神のみぞ知る。

応募の決まり

【イラストの内容】
●『ソウルキャリバー』に関するイラストならなんでもOK。例えば…、
・キャラクター(アーケード版のキャラなども可)
・対戦中のイメージ画
・全員集合イラスト等々…
※『ソウルキャリバー』とは関係のないキャラクターや、公序良俗に反する作品は、審査の対象外とさせていただきます。
※コメント等の文字表記は、原則として裏面等に記入して下さい。

【応募方法】
●手書きでの応募の場合…封書、もしくは官製はがきで送ってください。イラストの大きさは最大A4サイズまで。
●データでの応募の場合…投稿に使用するのは、原則として3.5インチ2HDフロッピーディスク。MO(230MB)、CD-Rでも受け付けます(ラベルに住所、氏名を記入のこと)。
フォーマットはMAC、DOSのいずれも可。
プリンタ等で出力されたサンプルが添付されていることが望ましい。

【応募要項】
●住所・氏名・年齢・職業・電話番号
●ペンネーム・イラストのタイトル・一口コメント

NOTICE!
※応募作品は未発表のオリジナル作品に限ります。
※ゲームに採用されたデザインの著作権、その他一切の権利は(株)ナムコに帰属します。
※採用作品はゲーム化にあたり、一部変更することがあります。
※採用された方のお名前の掲載場所については、(株)ナムコの任意といたします。
※応募作品は返却いたしませんのであらかじめご了承下さい。

応募先は
〒146-8655　東京都大田区矢口2-1-21
株式会社　ナムコ　CS広告宣伝部
『ソウルキャリバー』デザイン募集ゲーメスト係まで


「もう、遅いんだよ」とはならないよう。

応募の締切
1999年5月10日(月)
消印有効

GAMEST

伝説、回帰す。



15年越の沈黙を破り、伝説の名盤が初のCD音源化で甦る!!※

SCITRON&GAMEST LABEL GAME SOUNDS LEGENDS

VIDEO GAME MUSIC復刻盤

4月下旬発売予定 SGCD-0007 ¥2,000(without tax)

収録曲：XEVIOUS／BOSCONIAN／PAC-MAN／PHOZON／MAPPY／LIBBLE LABBLE／POLE POSITION／NEW RALLY-X／DIG DUG／GALAGA

※「VIDEO GAME MUSIC」単体として

GAMEST MUSIC CD COLLECTION DISCOGRAPHY


戦国エース（彩京）
GCD-1 ¥2,913(without tax) 製造中止


アルティミットエコロジー（カプコン／アルフライラ）
GCD-2 ¥2,718(without tax) 製造中止


魔法大作戦（ライジング）
GCD-3 ¥1,748(without tax) 製造中止


ストライカーズ1945Ⅱ／ストライカーズ1945
SGCD-0001 ¥1,800(without tax)


怒首領蜂／エスプレイド（ATLUS・CAVE）
SGCD-0002 ¥1,800(without tax)


ガンバード2／ガンバード（彩京）
SGCD-0003 ¥1,800(without tax)


弾銃フィーバロン（CAVE）
SGCD-0004 ¥1,800(without tax)


対戦ホットギミック／対戦ホットギミック快楽天（彩京）
SGCD-0005 ¥1,800(without tax)


パイロットキッズ／スペースボンバー（彩京）
SGCD-0006 ¥1,800(without tax)

マルゲ屋にて好評発売中!!

新声社 マルゲ屋、及びゲーメスト通信販売『読者サービス部』で独占発売中!! VIDEO GAME MUSICは、全国レコード店とマルゲ屋にてお求め下さい。
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329 http://www.shinseisha.co.jp/gamest/



© TECMO,LTD .1999

GALLOP RACER 3™

ギャロップレーサー3

担当：僕の好きなビワハヤヒデは…？　ぴぐ

人気シリーズの第3弾が早くも登場。パスワード採用で前回の続きをプレイすることもできるぞ。キミの好きなあの馬はいるかな？

前2作が好評だった競走馬レースゲーム「ギャロップレーサー」シリーズの第3弾。プレイヤーはジョッキー（騎手）となって、自分のお手馬（騎乗馬）を選び、レース（おもにGIレース）を勝ち上がっていく。最終目標は海外のGIレース制覇だ。

セーブ機能搭載で全馬制覇

ギャロップレーサー3は1回こっきり、やり捨てのゲームではなく、開始時にネームエントリーとパスワード登録を行うことで、選んだ馬のクリアデータを保存することができる。

こうして各路線(4歳牡馬、4歳牝馬、外国産馬、スペシャルコース）にあらかじめ登録されている7頭の馬すべてクリアすれば、？？？？で隠されたシークレットホースを選べるようになるぞ。ファン感涙のアノ馬やコノ馬が出てくるかも…。

全路線、全馬で完全クリアを目指そう。



前回の続きがプレイできるぞ。あと1頭で？？？？が。



エントリー画面でネームとパスワードを入力しよう。

騎乗の心得

コツを掴むまでは、なかなかレースに勝てなくて歯がゆい思いをするはず。ここではレースに勝つためのポイントを伝授しよう。

まず勝ちパターンの感覚を覚えるために、初めは逃げ馬を選ぶのがいい。馬はスペシャル路線の「幻のダービー馬」マルゼンスキーが能力的にも優秀なのでオススメだ。

スタートは「GO!!」の合図と同時にレバーを上に入れれば好スタートをきることができるが、その前の「READY」の段階からレバーを上向きにカカカ…と連打しておけば、大体いいスタートをきれる。



スタートの直前からレバー上を連打連打。

スタート後はレバーを上に3回ほど入れてスピードを上げ、きっちりハナを奪い（先頭に立ち）つつ、ラチ（内側の柵）ぎりぎりまで接近する。こうすれば最短コースを回れるのでスタミナのロスが少なくて済む。いったん先頭に立った後はレバーから手を離して後続馬の動きに注目しよう。競りかけてくる馬がいなければそのままのペースを維持し、並びかかられたらレバーを上に2～3回入れて先頭を死守すること。

道中は常に馬の状態(気分)を表す三角形のコンディションメーターに注目しよう。これが青なら気分よく走っていることを表し、スタミナのロスも少ない。緑～黄～赤となるにつれてスタミナの消耗が激しくなってくる。コンディションメーターはレース中の位置取りやペース、他馬との接触によって変化する。逃げ馬なら先頭をキープしていれば青～緑を維持できるはずだ。



先頭につけて内ラチいっぱいをキープ。スローに持ち込めれば勝利は目前。

残り600メートルの標識が近付いたら、レーダーを見て他馬の様子をチェック。レーダー上のマーカーが黄色く点滅したら、その馬がスパートをかけた（ムチを入れた）サインなので、2番手の馬が直後に迫るまで引き付けてこっちもスパートする。道中がスローペースなら早めに、ハイペースならぎりぎりまでガマンしてスパートをかけよう。後はゴールまでひたすらムチを入れ続けること。



全馬一斉にスパート開始。ぎりぎりまで引き付けてから一気に振り切ろう。

競馬の知識があればレース前のパドックで強そうな馬をチェックしておいて、道中はBボタンでその馬にカーソルを合わせて位置取りやスパートのタイミングをマークしよう。それを見て自分も動くようにすればレースに勝つ確率も高くなるぞ。

その他の脚質でも基本は同じ。その馬がレースをしやすいポジション（目安は先行馬なら2～5番手、差し馬なら8～10番手、追い込み馬なら最後方）につけ、他馬に接触しない程度にできるだけ内側につける。このときムリして他馬の前や後ろに出ようとペースを変えるとスタミナを浪費してしまうので注意しよう。直線に向いたら前の馬群を見て、大外に持ち出すか、馬群を割って出るかを瞬時に判断してスパートだ。



大外か、それとも真ん中を割って出るか。

路線	馬名	脚質	距離
スペシャル	シンザン	先	長
スペシャル	シンボリルドルフ	先	長
スペシャル	ミスターシービー	追	長
スペシャル	トウショウボーイ	先	長
スペシャル	マルゼンスキー	先	中
スペシャル	ニホンピロウィナー	差	短
スペシャル	メジロラモーヌ	先	長
スペシャル	????		
外国産馬	タイキシャトル	先	短
外国産馬	エルコンドルパサー	差	万
外国産馬	グラスワンダー	差	万
外国産馬	シーキングザパール	差	短
外国産馬	マイネルラヴ	先	短
外国産馬	ファビラスラフイン	逃	万
外国産馬	ヒシアマゾン	追	長
外国産馬	????		
4歳牝馬	エアグルーヴ	先	中
4歳牝馬	メジロドーベル	差	中
4歳牝馬	ファレノプシス	自	中
4歳牝馬	キョウエイマーチ	逃	中
4歳牝馬	エリモエクセル	差	中
4歳牝馬	スティンガー	差	長
4歳牝馬	ゴッドインチーフ	追	中
4歳牝馬	????		
4歳牡馬	サイレンススズカ	逃	中
4歳牡馬	スペシャルウィーク	差	長
4歳牡馬	メジロブライト	追	長
4歳牡馬	シルクジャスティス	追	長
4歳牡馬	ナリタブライアン	差	長
4歳牡馬	アブクマポーロ	差	ダ
4歳牡馬	メイセイオペラ	先	ダ
4歳牡馬	????		

プレゼント



ギャロップレーサー3の発売を記念して、PS版ギャロップレーサー3を3名にプレゼント! 締め切りは4月30日（金）。当日消印有効だ。

名前、住所、電話番号、年齢、職業とギャロップレーサー歴、そして愛馬を名前を明記して下記の宛先へ送ってくれ。

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
（株）新声社　ゲーメスト編集部
「ギャロップレーサー3」係

AC版ではキャンペーンを開催! 詳しくは4月末頃、テクモホームページにて公開だ。[http://www.tecmo.co.jp]

巨大魚との熱いファイトを楽しもう！



開発陣がコスタリカまで取材に行ったというだけあって、この手応えは本物だ！見つけたらトライしてみてね。

担当：C・LAN　©（株）ナムコ

ダイナミックな引きを実現!!

このたび登場した「アングラーキング」は、世界中を巡って怪魚を釣り上げるというダイナミックな釣りをテーマにしたナムコ初の「釣りゲー」だ。筐体に搭載されたエアコンプレッサーにより、巨大魚の驚異的な引きが再現されている。発売されてしばらく経つが、まだプレイしていない人はぜひ挑戦してみよう。



まずはターゲットをセレクト。5匹釣り上げると…。

ポンピングを駆使して巨大魚を釣り上げろ！

5匹の中からターゲットを選択したらゲームスタート。

①キャスト
②ルアーアクション
③フッキング
④巨大魚とのファイト

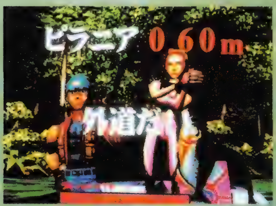
釣る手順はこのとおり。タイム制限はないので、ラインが切れない限りゲームオーバーになることはないぞ。

このゲームのキモは④。ファイト時にうまく巻かないとどんどんラインスタミナが減ってしまう。これを防ぐために、立てた竿を前に倒しながら巻き、巻かずに竿を立て…を繰り返す「ポンピング」を行おう。ただ巻くだけではすぐにラインブレイクするぞ。

「魚の動く向きと逆に竿を引く」のも重要。右に走ったら左に、左に走ったら右に動かそう。こうすることで魚が早く疲れ、弱って動かなくなったりジャンプしたりする。

このときが巻くチャンスだ。「動かないとき」と「ジャンプ中」はどんなに巻いてもラインスタミナは減らない。

これらのテクニックを駆使して、5匹釣ると出現する幻の巨大魚をゲットしよう。



時には外道が釣れることも…。密かにライン回復のチャンス。



ガイドのねーちゃそ（軍人）のアドバイスも参考にしよう。



大物を狙うコツ

アングラーキングでは釣った魚の大きさと、その筐体での順位が表示される。どうせなら大物を狙いたいよね。そのコツを紹介しよう。

●的確にキャストする
キャスト位置が正確なほど大物が釣れやすい。ちなみにアマゾン面でワニを狙うと…。

●ルアーアクションは大きく
リーリングではルアーの動きが大きいほど大物が掛かる。アピールゲージが「GOOD」になるようにルアーを動かそう。少しずつ巻きながら竿を上下にしゃくるのがコツ。

●フッキングを迅速に
大きなアタリがあったら素早く合わせよう。フッキングが早いほど大物が来る可能性が高くなる。1回失敗するとタイミングは甘くなるが、サイズが小さくなってしまう。
後半のステージでは、1、2回「チョン」という小さいアタリが混じるのでだまされないように。

●素早く釣り上げる
魚がかかってから釣り上げるまでの時間が短いほど大物がゲットできる。何回もジャンプさせて素早く巻き取ろう。

巨大魚GET!!



晴れて5Mオーバーのマーリンをゲット！目指すは世界一（筐体一）だ。全5ステージをクリアすると…。

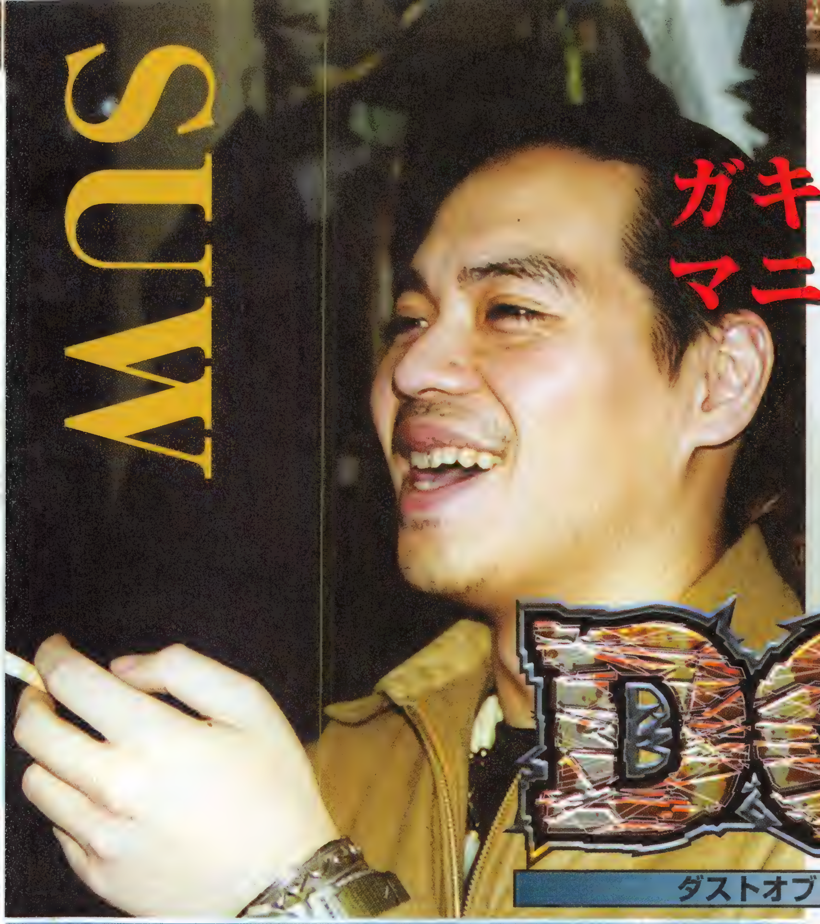
HOW TO FISH



魚の動きを見て正確にキャストしよう。このステージはマーリンのみだが、外道（目的以外の魚）が見えるステージもあるぞ。

フッキングは素早く。魚がジャンプしたら一気に巻け！

ルアーアピールで魚を誘おう。魚影が見えたらフッキングの準備。



ガキの頃から、マニアだったんですよ

PROFILE

生年月日：1972年1月8日
出身地：東京都新宿区
座右の銘：ヤルときゃヤラない
初担当ゲーム：サムライスピリッツ天草降臨（半蔵）
代表攻略記事：鉄拳3（仁、平八）、電脳戦記バーチャロンオラトリオタングラム（ライデン、スペシネフ）、ビートマニア
得意技：下品全般
今までで一番好きなアーケードゲーム：ストライダー飛竜（カプコン／1989）

DOH-R

ダストオブヒューマン ～アーケード世代の落とし子たち～

第1回ゲスト／ゲーメストライター・スー

構成：ジ☆ダップセ

挨拶らしきもの

C・LAN（以下C）：今回から始まる**「ダストオブヒューマンR」(※1)**だが、要は「コアなゲーマー」であるライターたちに、自分たちの半生をインタビュー形式で振り返ってもらおうというコーナーだな。

田渕（以下渕）：ですね。「ゲームという文化」に、過剰なまでに接してきた人物たちの証言を元に、ゲームが紡いできた時代の推移をも考察していこうという野望もありますけどね。

渕：記念すべき第一回目は、このコーナーの企画立案者でもある、ライターの「スーさん」に来て頂きました。

スー　う～っす。

スー、ゲーム事始め

C：じゃあ、月並みなところでスーさんのゲーム歴みたいなのを聞かせてもらおうか。

スー：ん～、記憶に残ってるのは、小一の頃から駄菓子屋ゲーセンに通ってた、ってところっスかねえ。

元々一人っ子で、ゲームってのも一人遊びの延長上でしかなかったんですよ。ガキの頃からあんまり友達いなくて、ずっと一人でチマチマ遊んでましたね。

渕：意外だな。昔から友達は多そうだと思ってたが。

C：当時ハマってたゲームを聞こうか。申してみよ。

スー：昔からゲームやってた割には、俺、**レゲー(※2)**にはそんなに自信無いんスすよ。っつーかヘタ。

でも**「ギャプラス(※3)」**だけはやり込みましたね。あのゲームなら「終わらない」自信があるっスよ。中学に上がるまでずーっとやってましたから。

C：終わらないとは大したものだ。**パーセク99クリア(※4)**とは雲泥の差があると聞く。詳しく聞かせてもらおうか。

スー：何しろ、ギャプラスのやり過ぎが原因で、中一の時、留年しちまいましたから。

渕：マジ?それ、原稿に書いちゃっていい?

スー：いいですよ。でも、あの時は本当にギャプラスが楽しくてしょうがなかった。

C：スーさん的にはギャプラスのどの辺が好ましく思えたのかね?

スー：実は、最初の2回は0点で、「もうぜってーやらねぇ!」と激憤してたんですが、半年後にふとしたきっかけで3回目をプレイしたら、いきなり40万点出たんですよ。それからはもうズルズルとハマっちまいまして。

単純に「バリバリ撃つ」という爽快感に加え、残機を増やしまくれるところがポイントっスかね。ガキは「**終わらないゲーム(※5)**」が、いいゲーム」ですからね(笑)。

C：ゲーム性云々よりも、1コインでどれだけ遊べるかが重要だった時代さね。

スー：いかに残機を増やすかだけに命を懸けて、**スペシャルフラッグ表(※6)**を作ったりしながら当時の24時間営業ゲーセンで延々とやってましたよ。

渕：ギャプラスやってたヤツぁみんな作ってるな、スペシャルフラッグ表。そこまでやってりゃ24時間粘れるだろ?

スー：ええ。一日中やってて、何度か高校生に「どけい」と言われて無理矢理ひっぺがされたことがありましたね(笑)。

渕：「昔はそんなにマニアじゃなかった」とか言ってたけど、充分濃いよ、あんた。

スー：そんなにゲームにどっぷりハマる、と言った感じじゃなかったと思うんスけどね。**ダライアス(※7)**が出たときは、当時住んでた神戸から大阪まで見に行ったりしてましたけど。

ギャプラス（ナムコ／1984）

ギャラクシアン、ギャラガと続いたナムコのスペースシューティングの集大成的作品。編隊を組んで飛来する敵エイリアンを全滅させれば1パーセク(面)クリアとなる。トリッキーな敵編隊の動きに多彩なブラスターヘッド(パワーアップ)などが特徴のエンドレスシューティング。「撃ち返し弾」の元祖でもあった。

スコアの千の位と百の位に応じて編隊のどれかが1UPアイテムを出すため、理論上は毎面1UPできる。ただし実際には対応点が00～19であることや、さらに1UPザコを最下段に持ってくるための点数合わせが必要で、実質毎面1UPというわけにはいかなかった。スーはこのゲームを中学時代、放課後から閉店まで毎日のようにプレイしていたという。土日には「友達の家へ泊まる」と親に言って、昼一時から明け方までプレイしていたらしい。この時代がマニアとしてのスーを作り上げたのは間違いないだろう。



用語解説

※1…以前連載されていたライター自己紹介ページ。装いも新たに今回復活。※2…「レトロゲーム」の略。古いゲームのこと。※3…84年のナムコの固定画面シューティング。※4…「99面クリア」と同義。ギャプラスの一つの目標点でもある。※5…80年代前半はループゲームが主流で、うまくなれば一日中遊べた。※6…ギャプラスのSPフラッグ条件を表にまとめたもの。※7…87年タイトーの3画面筐体横シュー。

C：それ、ハマってるって。

スー：あー、こうして考えてみると、やっぱガキの頃からマニアだったんですよ、俺。

転機と相克

C：で、高一に上がった頃、スーさんの人生に転換期が訪れたらしいが。

スー：とある事情で、神戸の高校を中退することになったんです。で、俺は知り合いの紹介で、東京の高校に転入するんですけど、中一、高一と二回もダブってたんで、同級生はみんな二つ歳下だったんですよ。何か話も合わなくて、東京に来てからは一人でいることが多かったっスね。

C：そのときもゲームは続けていたのかね？

スー：ええ。同級生に「どこか盛り上がってるゲーセンない？」と聞きつつ、東京のゲーセンを彷徨ってたんです。その途上でたどり着いたのが明大前の**「ATLUS CITY」（※8）**だったんですよ。

C：N.Oさんとかも通ってたゲーセンだな、確か。

スー　そこで、いわゆる「明大前連中」と知りあうことができたんですが、最初は店の雰囲気にビビってました。

渕：なんで？ヤンキーとか巣くってたの？

スー：店の雰囲気が、何て言うかその、とても「マニアック」だったんですよ。俺、そこで初めて「スコアボード」見て感動したんスよね。

渕：ボードってのはマニアなお店の初歩的なステータスだからな。

スー：「ノートコーナー」ってのも初めて見たのがその店だし、攻略の同人誌とかも置いてあったんスけど、読んだ瞬間に常連にシバかれそうな気がして。

C：なんでだよ。

スー：いつも集団で店にいるマニア連中が、理由もなく恐かったんですよ。

渕：何となくわからんでもない。その気持ち。

スー：当時の「ATLUS CITY」には、**ファイナルファイト（※9）**の**全一（※10）**の人がいたりと、かなりレベル高かったんですけどね、俺はと言うと相変わらずヘタレで、何も考えずに適当にゲームやってた、という毎日でした。学校も何となくサボりがちで…。で、将来なりたいものがあるわけもなく、ただ漠然とゲームをやり続ける毎日を送っていたんですが、あるゲームとの出会いをきっかけに環境が一変しましたね。

C：ほ。そのゲームとは？

スー　**「ストII」（※11）**です。

思索の日々

スー：それまでは、ゲームをただ単に「わーい」と言った感じで適当に遊んでたんですけど、「ストII」と出会ってからは、すっかり接し方が変わりましたね。技の一つ一つの検証から、連携の組立てなど、とにかく「考える」ことが楽しくてたまらなかったんですよ。

C：キャラは何使ってた？

スー：最初はガイルです。ソニック出すのがやっと、という超ヌル状態。当時、明大前には「大学院」っていう大層な名前のゲーセンがあって、そこが多分全国で始めて通信対戦台を導入した所なのかな…俺はその店で、日がな一日「ストII」の対戦を見てました。ザンギの立ちスクリューを見て感動してたというぐらいだから、いかに俺がヌルかったかわかると思いますけど。

渕　俺はダッシュの直前まで立ちで吸えなかったけどな。

スー：「大学院」にはアトラスの常連もよく行ってて、その中に上手いガイル使いの人がいたんです。そしてある日、意を決して話し掛けてみたんですよ、「ガイル上手いですね」って。それが、ゲームを介して見知らぬ人に話し掛けた、初めての言葉でしたね。それからですね、アトラスの常連とツルみ出すようになったのは。初めて出来たゲーセン仲間だから、無茶苦茶嬉しかったですよ。情報を交換しあえる仲間が増えて、ゲーセンという場所自体を俄然面白く感じてきたんです。

C：その後、誘われて「ATLUS CITY」の店員を始めたんだよな。その時の武勇伝も聞いているが。

渕：なんスか？武勇伝って。

スー：高校3年の終りから、バイトに入ったんですけど…当時チーマー流行りで、しかもタチの悪いのがゴロゴロしてたんですよ。

店員をしてたときも、えらくマナーの悪いチーマーがゲーセンの二階にたむろって、店が迷惑してたんです。ファーストフードを食い散らかして、筐体の上に包装紙を捨てるわ、画面に食いカスを塗りたくるわで、やりたい放題してたんですよ。

渕：一昔前、って感じだな。今も完全に淘汰されたワケじゃないけどな。

スー：ある日、問題のチーマーたちがファーストフードの紙袋を持って来店して、二階へと昇っていったんです。店の二階にはビデオカメラが備えてあって、俺は一階でそれを見てたんですけど…案の定、チーマーたちは行儀の悪い食い方を始めて、店内を汚し始めたんですよ。

それで、もういい加減頭に来て、俺は一人で二階へと怒鳴り込んだんですけど…。

C：バットを持って。（笑）

スー：「たいがいにしてくれ！」と、勢いに任せてチーマーたちに説教したんですが、今思うとかなり無謀だったっスね。生きてるのが不思議なくらい。それから、もうそのチーマーたちは店に来なくなりましたけど。

渕：なるほど。命懸けでゲーセンの平和を守ったんだな。

C：あんま洒落にならんぞ。

そしてゲーメストへ

C：スーさんはどうやってゲーメストに入ったのかね？

スー　半年前メストを辞めたライター「借金」の紹介でゲーメストに入ったんですよ。

やっとゲーセン友達もできて、ゲームを「考えながら」プレイしていくことが無茶苦茶面白いと感じるようになった結果、「今までの人生で得たものを何かに活かしたい」と思うようになったんです。それが「ゲーム記事を書いてみたい」という願望に繋がったんですかね。

渕：じゃあ、メストは昔から読んでたんだ。

スー：読んでましたけど、凄く嫌ってましたよ（笑）。「何書いてやがんだコレ」とかいっつもチェック入れてたし。「俺達のほうが凄いぜ」とか言った、変な対抗意識持ってたんですよね。

渕：読者の半分はそう思ってるんだろうな（笑）。

C：で、96年の暮れにゲーメスト編集部に入ったと。

スー：実は俺、ゲームの腕にはそこまで自信なかったんですよ。全一の記録も持ってないし、大きい大会の優勝経験もなかったし。

借金には「バーチャロンをやれる人が欲しいから」と言って誘われたんスよ。当時メストではバーチャロンがそれほど盛り上がってなくて、「スーさん盛り上げてくれよ」って言われたんです。

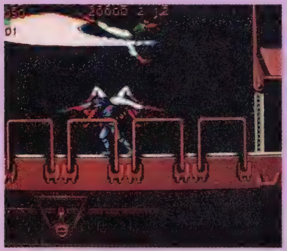
C：バーチャロンには自信があった、と言うわけか。

スー：ええ。俺、ずっとロンみたいなゲームが出るのを待ち望んでたんですよ。それまでも**バトルテック（※12）**とかガンガンやってたし。やっぱ、ガンダム世代にはこたえられないゲームじゃないっスか。

ストライダー飛竜（1989／カプコン）

世界を支配する「グランドマスター」を抹殺すべく、暗殺集団「ストライダーズ」の特A級ストライダー「飛竜」がロシアへと潜入する。

ドラマチックなストーリーと世界観、そして多彩なアクションで多くのファンを魅了したCPシステム初期の作品。スーの一番のお気に入りというだけあって、その入れこみ方には相当のものが感じられる。業務用基板はもちろん、メガドライブ版、PCエンジン（ACカード）版、X68K版、アミガ版と、ほとんどの移植版も購入（しかも本体を持っていないものもある）。唯一ないのがNES版で、これを現在も探しているという。





山形のゲームセンター「パワーステーション」さんへ、はまー（手前左）とともに行って来た音ゲーイベントのときの写真。スーの人となりが自然にわかる一枚といえる。

ゲームやってる人間が自分の手掛けたページを見て楽しんでくれるなら、俺は何でもやりますよ。例えヨゴレでも（笑）。

用語解説

※8…明大前にあったゲームセンター。現ライターの数名はここ出身。※9…89年暮れに出たカプコンの横スクロールアクション。※10…全国一位のハイスコア。※11…91年カプコンが発売した凄い対戦格闘ゲーム。※12…シカゴ製の3Dロボットバトルシミュレーションで、最大8人まで同時プレイ可能。専用施設でしかプレイできない。

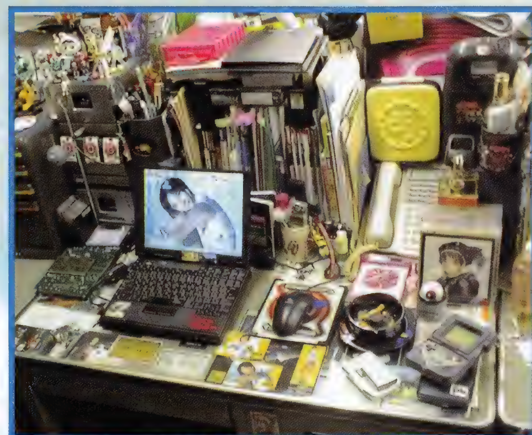
渕：お、出たよ。ガンダム世代。便利な言葉だな（笑）。
スー：操作が簡単で、かつハイスピードな戦いが楽しめる。そこに魅かれましたね。個人的にはキャラバランスにバラつきがあるゲームだったとは思いますが…。
C：それを補って余りある偏愛ぶりだったんだな。その情熱が、スーさんをライター業へと誘ったわけだ。
スー：そうなんですけど…ゲーメストのライターって、まんべんなくいろんな種類のゲームをこなさなきゃならない。でも、俺はそこまでやれる自信がなくて、バーチャロンが終わったら編集部辞めようかと考えてたんです。
渕：ほう、そりゃ初耳だな。でも結局辞めなかったワケじゃん。どうしてよ？
スー：確かに腕にはあんまり自信がなかったんスけど、仕事を続けるうちに、ゲーム記事というのは決して「攻略だけに終始するものじゃない」って実感しちゃって。「企画記事」とか「紹介記事」を書くことでも、好きなゲームをもり立てていけるんじゃないか…まだまだ俺にもゲーメストで仕事ができる余地があるかもしれないと、そう思ったんですよ。
C：それからだな、スーさんが企画記事に精力的になり始めたのは。
渕：**ダーメスト（※13）**の全裸アフロで覚醒したんだろ。
スー：ゲームやってる人間が自分の手掛けたページを見て楽しんでくれるなら、俺は何でもやりますよ。例えヨゴレでも（笑）。
C：そういやスーさんは基本的に露出度高いな。
渕：あらゆる意味で。
C：メストのライターって誌面に出たがらない人が多いけど、スーさんは積極的に出てるよね。
スー：やっぱり、自分のできる範囲で誌面に貢献しとかないと（笑）。
渕：何か急に殊勝になったな。
スー：誌面に露出した結果、知り合いが増えてくれれば言うことなしですよ。「ゲーム」を通じて人と知り合う楽しさ」を知っちゃいましたからね。誌面に顔が出る時は、これをきっかけにして一人でも多くの知人ができればいいな、といつも企んでいるんですよ。
　この前までバイトしてた**G-MODEL荻窪店（※14）**では、誌面露出のかいあって、たくさんの常連さんと知りあいになれましたし。
渕：ゲームで遊ぶことそれ自体も面白いが、ゲームを取り巻く「環境」を楽しむってのもゲーマーの醍醐味だからな。友人知人は何人いても困るものではあるまい。
スー：ですね。

石井ぜんじが語るスーさんの真実

　スーさんはゲーメストライターの中では非常にノリ重視で、熱気ムンムンで盛り上げてくれるタイプのライターである。積極的なノリはチーム内で貴重な存在となっている。そのパワーで担当ゲームに関わらず、気に入ったゲームならいろいろなプッシュ方法を考えてくれる。またイベントを企画して自ら関わるのも得意技で、アイデア出しもいろいろ行ってくれる。ゲームへの興味が広いジャンルを捉えているのも良い。
　ライターの仕事は好きでなくてはなかなかできないが、その原点をしっかり持ち続けているのがスーさんである。



雑談の中にもキラリと光る鋭い言葉にとぼけながらもたじろぐジ☆ダップセ。どんな人にもそれぞれの意外な人生があるもんだ。いつも悩みのなさそうなスーさんにも…。



本邦初公開！これがスーの机だ。ナムコへの傾倒っぷりが伺える。好きなものはとことん突き詰める性格がよく出ている。これでもライターの中ではかなりきれいなほうである。

ダストのこれから

C：で、今後の展望だが。
スー：編集部で集めたアンケートでの「スーへの要望欄」によれば、皆「原稿早く上げるようにしろ！」って書いてきてますけど。
C：とりあえずそれはナシにして。
スー：いや、なくていいんですか（笑）。
渕：じゃ、原稿は早く上げるとして。
C：それじゃダストじゃなくなるでしょ。
スー：わかりました。原稿は頑張ります（笑）。
　そうですね、誌面で活躍するのは勿論として、今後はもっといろんなイベントに参加していきたいですね。G-MODEL荻窪が閉店しちゃって、参加するイベントが減っちゃったのは残念っスけど。
渕：何でそこで恨めしそうな目を向けるよ。
スー：全国のゲームセンターで行われるイベントに行ってみたいですね。呼んで頂けるんなら、速攻行きます。
渕：交通費先方持ちか。
C：じゃあ全国のゲームセンターさん、スーさんをイベントに使ってやってください。
スー：**マルゲ屋宅配便（※15）**で、全国に行きたいですよ。「友達何人できるかな」ツアーとか企画してみたいんですけど。
渕：全国縦断か。ついでに里帰りもできるな。
スー：そういや、親も時々ゲーメスト読んでるんですよ。昔は、親のゲームに対する印象は凄く悪かったんですけど、俺がゲーメストに入ってからはそうでもないんです。それればかりか、最近じゃ話の中にゲームの話題を持ちだすことすらあるんスよ。
C：叫ばれて久しい親子の断絶が、ゲームを介して緩和されていたのか。いい話だ。
スー：母はともかく、うちの親父は凄く厳しくて、俺が悪さしたら馬乗りになって折檻するこえー人だったんです。
渕：マウントポジションでか。それは恐いな。
スー：親父とは最近あんまり会話がなかったんですけど、「電GO」の話が親父の口から出た時は、本当に嬉しかった。今まで「認められてない」と思ってきた自分の生き方が、少しは救われた気がしたっスね。
「信念もってやってりゃ道は開ける」―ここに来るまでいろいろあったけど、最近じゃ、そう思いますよ。
渕：…ちっ、上手くシメやがったな。

スープレゼント

　メストライターきっての音ゲーマニアのスーさんから、読者のみんなにPS用ビートマニア専用コントローラー×2、ビートマニアボイスメモ&メモ帳、ビートマニアTシャツを3種、なぜか鉄拳2CDをフルセットで1名様にプレゼント！　宛て先は
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26新声社ビル3F
「DOH-Rスーさんプレゼント係」まで

「マニアが欲しいモンは、オイラも欲しいからあげたくないんスよ～（スー）」ってな感じの宝物。



次号予告！お便りも募集中

　というわけで、長いインターバルを経て装いも新たに始まった新生ダストオブヒューマン、第1回のスーさん編はいかがでしたでしょうか？
　このコーナーでは皆さんからのお便りを募集しています。ここで取り扱ってほしいライターの名前と、その人に質問してみたいことを明記して、「新声社ゲーメスト編集部DOH-R係」までお便りください。その他感想・要望などなんでもOKですのでどしどし送ってください。たくさんのお便り待ってます。
　さて、次回はバーチャの雄、ジャッキーにこの人ありといわれた明大前ちゃっきー氏にお話を聞いてみたいと思います。ではまた。

用語解説

※13…97年8／30、9／15合併号付録の本誌パロディ。※14…新声社が経営するゲームセンター。今年の2月で閉店してしまいました。※15…ゲーメストが物販や対戦しにいろいろなゲームセンターにお邪魔する企画。

コンスポ

CONSPO

PS　コナミ　発売中　5800円(税別)
別売ダンスダンスレボリューション専用コントローラー(税別5800円)、デュアルショック対応

家族でスイング
ダンスダンスレボリューション

ダンスのある生活をアナタに！これ一本でゴキゲンなのれす。
担当・長崎幸行みにまむ

ていうか

この号が出ているころはすでに店頭に並んでいると思われるPS版「ダンスダンスレボリューション」ですが、おそらくダンスメイニアはとっとと購入を済ましていると予想されるわけで。
　ゆえに、このコーナーではまだ購入しようかどうか迷っている読者の皆さまのために製品の説明をさせて頂きます。プレステをまだお持ちでないメイニアの皆さんは、お年玉の残りや確定申告還付金を全額投入して、本体ごと「DDR」を買ってしまっていいでしょう。


ほーらごらん。見るからに完全移植だろう。

移植度199%

1プレイ300円の店でダブルプレイを5回もやればあっちゅうまに3千円なり。軽くなり行く財布を見つめ、俺は泣いたさ、そりゃもうメソメソとな。3千円つったら富ヂそば10杯ぶん、編集部近くのミッキソではグラⅣが60回もできるやんけ！そんなささやかな幸せの等価値を誰もが考えさせられるDDRだが、今回家庭用が発売されることにより、いくばくかの前金を払いさえすれば、お家の中で血ヘド吐いて息絶えるまで踊り続けることが可能となったわけであります。
　これまでゲームセンターで「なんかもう皆さん凄すぎて引いちゃいますよ俺」「やりたいのですが、人様の前で無様な姿は晒したくないのですファッキソ！」という辛苦の思いを抱いてきたアナタも、家庭用でしこたま鍛練を詰めば、たちまち筋金入りのダダレっ子に変貌できること請け合いでしょう。
　DDRをプレイする上で一番難しいのが「いざ初プレイ」と決意するまでの過程で、その踏ん切りを突破できたら、その後は黄泉比良坂を転げ落ちるかのごとくハマっていくシステムとなっております。家庭用でサクっと基礎を押さえられたら、何の問題もなくゲーセンで大暴れできることでしょう。
　可愛い女の子に限って言えば、ダンスの腕云々というよりも「プレイしただけで勝ち」の世界なので、風貌に自信のある女子は家庭用をちびっとかじった後、是非ともアーケードデビューを試みて頂きたい。


新曲もがっつり入ってるらしい。よかったね。

家庭用のあれこれ

あ、さて、PS版のDDRには「家庭用ならでわ〜ン」といった楽しげな趣向がてんこ盛りやがりであります。
　ゲームモードは「アーケードモード」「アレンジモード」「トレーニングモード」「エディットモード」の4つをご用意。
「アーケードモード」は既存のアーケードスタイルとまったく同じ感覚で楽しめるモードです。DDR初体験の方は、このモードでDDRのなんたるかをみっちりと思い知るといいでしょう。
「アレンジモード」はPS版オリジナルモードで、指定の矢印で入力を間違えるとミスるのはもちろんのこと、「指示がない所で入力キーを押してもミス」という、言わばビーマニ方式。アーケードモードのコンセプトである「自由なステップ」に真っ向から対抗するかのようなモードです。「無駄な動きは1ミクロンもしたくねえ」という合理主義者にはうってつけのモードでしょう。
　巷を賑わす適当連打戦法は通用しないので、正確無比なステップが要求される緊迫感溢れる仕上がりとなっております。
「トレーニングモード」は、ゲーム中の曲を練習することのできる初心者に甘いモードです。ビギナーはここで一生練習し続けることが可能。
　そして最後の「エディットモード」は、自分だけのオリジナルステップをこさえることができる特殊なモードです。
　元々存在するコナミオフィシャルデータに手を加えてアレンジを施したり、完全に自分だけのオリジナルステップを作ったりすることが可能なのですね、これが。
　また、作成したステップデータをメモリーカードに保存して、アーケードにある「DDR2ndMIX／LINK VERSION」に差し込めば、ゲーセンでも「俺ステップ」を披露することが可能!?らしいです。詳しくはコナミインフォメーションにでも伺ってみるといいでしょう。
　このモードでは「ダンス専用コントローラ」を使って、リアルタイムに踊りながらステップを作成する方法と、通常のコントローラを使って細かなステップを作成できる方法の2種類があります。
　エディットでもりもりと「俺ステップ」を作って、ゲーセンを興奮の坩堝に叩き込もう！とかもっともらしいことを言ってみる。

家内安全 健康促進に この一本


これからのDDRにはメモリーカードが必需品だね。

DDR専用コントローラー



ダブルプレイ時には2枚必要。友達と持ち寄ろう。友達がいない君は2枚買うしかねえ。

PS バンプレスト 発売中 6800円（税別）

憧れのスーパーロボットたちと共に…

スーパーロボット大戦F 完結編

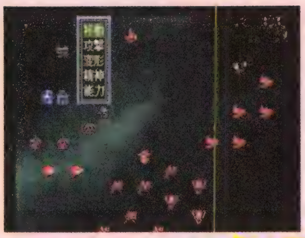
『F』はクリアしたか!? よし、クリアしたな。それでは『完結編』をはじめるとしよう。　担当：さちを

熱き魂の物語…ついに完結!!!!

「マジンガーZ」や「ゲッターロボ」といったさまざまなアニメに登場したロボットを、駒として使ったシミュレーションロールプレイング…それが『スーパーロボット大戦』シリーズだ。シミュレーションにドラマ性を持たせたということで、「シミュラマ」と呼ばれることもある。

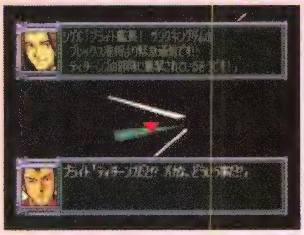
今回発売されたPS版『スーパーロボット大戦F完結編』は、ファミコン版『第2次スーパーロボット大戦』から始まったストーリーを、文字通り"完結"させる作品。「伝説巨神イデオン」や「トップをねらえ!」、「新世紀エヴァンゲリオン」に「新機動戦記ガンダムW」といったアニメに登場したキャラ&ロボットを新たに迎え、物語は終局を見つめ進んでいくのだ。

ちなみに、『完結編』自体は昨年サターンで発売されているので、PS版は移植作品となる。今回の記事では、サターン版とのちょっとした違いも書いてあるので、PS版も買おうと思っているサターン版ユーザーは見てみるといいだろう。



簡潔なシステムと難しすぎないバランスのシミュレーション。

SLG + ドラマ = シミュラマ



逆境、逆境、また逆境！ 逆境ストーリーに超燃え!!

新旧約300体のロボットが入り乱れ戦う

敵と味方を合わせて、総勢・約300体も登場するロボットたち。これらロボットがお約束の必殺技や、ちょっとマイナーな攻撃を繰り出し戦う戦闘シーンに、プレイした人は驚かされるだろう。なぜなら、原作の雰囲気を壊さずにと演出された攻撃エフェクトは、原作以上に本物らしいからだ。



130人にものぼる豪華声優陣がボイスを担当。魂の叫びがプレイヤーの心を熱くさせるのだ！



自由にこだわってプレイ!

数多くのキャラ＆ロボットの中から自分の気に入ったものをチョイスして自由に編成、そして育てることが『スパロボ』シリーズの醍醐味。能力重視、女性キャラ重視、弱キャラに愛の手を部隊…など、自分好みの部隊を作りあげよう。目指せ「俺流」最強ロンド=ベル!!



一定の範囲でキャラとロボットの組み合わせ変更ができる。やっぱり、原作重視でいく？

一度では遊びつくせない長大な物語

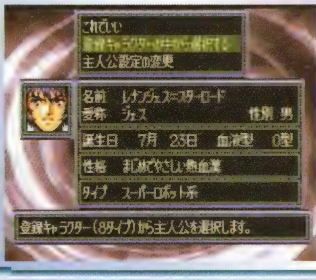
物語の重要なポイントで出る選択肢によって、ストーリーや戦いの舞台は大きく変化する。また、マップ攻略中の行動で仲間になるキャラなども変化するうえ、エンディングもいくつか用意されている。すべてを見るまで何度も繰り返し楽しめるぞ。



一定条件を満たしているときに実行できる「説得」コマンド。敵を仲間にする秘密がここにある。

前作をプレイしていると？

昨年の12月に発売の前作『スーパーロボット大戦F』の後編にあたる『完結編』では、『F』クリア時のセーブデータを引き継ぐことができる。もちろん『完結編』から新規スタートもできるが、やっぱり『F』からの引き継ぎデータでプレイしたいよね。また『F』での行動が、『完結編』のイベントに影響を与えるものもあるとかないとか…。



新規スタートでは新たに主人公を作ることになる。

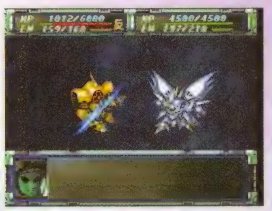
変更点はあるの？

基本的にサターン版からの大きな変更はない。戦闘シーンの画面切り換え表現が変わったとか、音楽の雰囲気がちょっと違う、マップとマップの間の会話シーンの背景がポリゴンになっている…といったところはあるが、どちらが「良い」「悪い」というわけではなく、「あっ、変わったんだ」といった印象を受けるぐらい。

ただ、タイトル画面からオートで流れる戦闘デモは、格段にカッコイイいいシチュエーションのものに差し替わっているので、一見の価値ありかもよ。

次回予告編

特別付録！ というわけではないが、PS版の次回作『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』の予告ムービーが収録されているぞ。『F』に至るまでのストーリーが描かれた、



戦闘突入時のロード時間は短めに感じられる。

『第2次スーパーロボット大戦』『第3次スーパーロボット大戦』『スーパーロボット大戦EX』の3タイトルをリニューアルしてパックにした次回作。この予告ムービーを見ただけで血圧が上がってきちゃう？



「オプション」の「デモセレクト」から見られるぞ。

PS ビスコ 発売中 4800円(税別)

テーマは大きく「人間の友愛」

エラン

©1999 VISCO CORPORATION

企画やシナリオなどを女性が担当。しかし「○○さまぁ～♥」などといった甘ったるいアプローチはされていないぞ。 担当:ぷらぽー!

人類の希望を受けエランは第二の母星となるか

核戦争により地球を死の星にしてしまった人類が、150年というコロニーでの宇宙生活ののち発見した惑星エラン。移住可能と思われるエランへの人類移住計画がスタートし、第一歩として有人探査隊の派遣が決まった。その適格者2名の選抜のため、9人の候補者が研究都市アルファに集められた…。

プレイヤーは他の8人の候補者たちとの交流を通じ、エランへともに飛び立つパートナーを見つけるのだ。

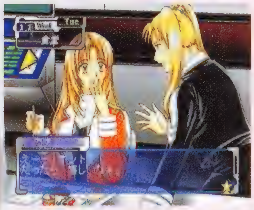
コミュニケーションが重要なキーワード

『エラン』は「コミュニケートSLG」というジャンルを提唱している。半年の訓練期間でトップの成績を収めても、指名したパートナーに拒否されたり、また首席候補者からパートナーに指名されることもある(エンディングは74種類)。普段の接し方でストーリーも異なってくるのだ。プレイヤーは登場キャラクターとの会話で交流を深めていくのだが、相手の会話に対して4つの感情(それぞれさらに選択肢が2つ)で答えることができる。その接し方によって相手の気分や好感度といった感情が変化していくのだ。

他の候補者はプレイヤーに対して「嫌悪」から「恋慕」までの6段階の感情を持っている。好感度レベルが高いとイベントが発生することがある。逆に相手の気分を損ねて訓練を失敗させるのもテだ。

自らの訓練に励むと同時に、信頼されるパートナーを探さなければならない。「自分さえ」のひとりよがりは、『エラン』ではNG。





親密さが上がるとイベント発生。中には一枚絵のものもあるぞ。



月末試験は課題に対応したパラメータが重要。あと目押し!



共同トレーニングは相手の好感度レベルが効果に影響するのだ。

プレイヤーの分身 ナオ





ゲームの主人公。すべての能力のバランスがとれている。また最初に性別を選択でき、ここでも若干ストーリーやイベントが変化してくるぞ。名前も変更可能。



イトコや熱血漢、ナンパ師と個性的な8人の候補者と2人の管理者。いろんな人間模様が楽しめるぞ。

『エラン』の攻略本は、EXムックシリーズより1280円(税別)で4月26日発売!

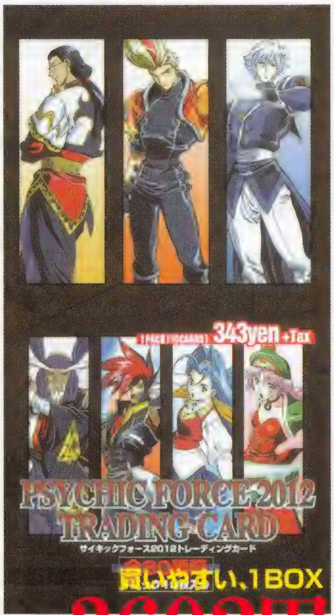


サイキックフォース2012トレーディングカード

描き下ろし作家
バーン／秋葉デンキ
キース／伏喜瑠
ウォン／伏喜瑠
マイト／五十未千夜
パティ／神崎らいむ
ウェンディー／天織龍樹
玄信／ポポしじみ
ゲイツ／るりあ０４６
刹那／LASS
エミリオ／RURU
レジーナ／鎧良寿
カルロ／まきやまとうこ
ガデス／秋葉デンキ

キャラクターカード	13枚
エピソードカード	13枚
イラストカード	14枚
パズルカード	27枚
スペシャルカード	13枚
全80種類	

■全国のサイキッカーの期待に応え、サイキックフォース2012トレーディングカードがついに発売。ゲーメスト杯大会会場限定ポスターのイラストをはじめとする、今までに発表されたイラストを多数収録。さらには、前作サイキックフォースのイラストレータ大貫健一先生の描き下ろしイラストを使用した、第三勢力・新生ノア・軍サイキッカーの3種類のパズルカード。そして、全キャラ分人気作家の描き下ろしの、スペシャルカードを含む、半分近くの堂々カードが描き下ろしイラストを使用という、全80種類の堂々の内容！　まさにサイキックアイテムの決定版なのだ。



3602円







サイキックフォース2012 トレーディングカード
価格3602円　送料:E
商品番号:TA−55B
ボックス販売のみ（10枚入りパック10パック入り）

ご注文の際に、ボックスカード「マイト」「刹那」のどちらかをご指定下さい。いずれか1枚と、マルゲ屋スペシャルカード「栞」（イラスト／マイケル原腸）を差し上げます。カードがなくなり次第、終了させていただきます。

あの名作RPGのイラストを完成させよう
ラングリッサーVジグソーパズル



■デジタルもいいけど、やはり自分の手で組み立てる本物のパズルも捨てがたいっていう人に。メサイヤの大人気RPG「ラングリッサーV」のジグソーパズルが発売中。300ピース（完成時26×38センチ）のお手軽サイズなので、チャレンジしてみよう。

ラングリッサーVジグソーパズル
価格2100円　送料:E
商品番号:MS−10
300ピース

マウスでチャレンジ
サイキックフォース2012デジタルパズル

■パソコンでパズルが楽しめる、ちょっと変わったアイテムだ。ピースがなくなったりすることもないし、場所も取らないので、ゆっくり遊べるぞ。



■絵柄は全部で56枚。BGMも14曲入っているぞ。



サイキックフォース2012キャラクターパズル
価格5040円　送料:E
商品番号:DG−11016
Hybrid（WIN&MAC）、WIN98対応

吉崎観音のゲーム大辞典 ワ

ワルキューレ/ワンダーモモ



蘭宮涼ナコルル&リムルルグッズ

アスラ斬魔伝版ナコルル&リムルルがグッズに

■SNKの大人気ヒロイン、ナコルル&リムルルを、人気作家の蘭宮涼先生に描いてもらったのだ。B2ポスター、テレカセット、2人揃ったマグカップと、お揃いを意識して作ってみたぞ。やはり、ナコルルの方が人気が高く、リムルルの方が可愛いのになあと個人的に思っているのだが。ゲームショウで販売した限定生産テレカは手にいれたかな?商品の担当者すらもっていないレアグッズなので、自慢した方がいいぞ。



蘭宮涼リムルルポスター
価格1365円　送料:E
商品番号:SS−228
B2サイズ



蘭宮涼ナコルルポスター
価格1365円　送料:E
商品番号:SS−227
B2サイズ



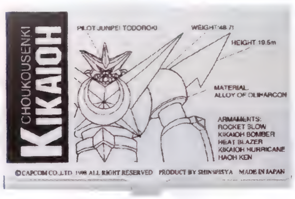
蘭宮涼ナコリムマグカップ
価格893円　送料:F
商品番号:SS−230
陶器製



蘭宮涼ナコリムテレカセット
価格2600円　送料:A
商品番号:SS−229
50度数テレカ2枚組　台紙付き

グッズも無敵のラインナップ!! 超鋼戦記キカイオー

■金属の質感がたまらない、キカイオーグッズがついに発売だ。キカイオーの世界観をばっちり再現するために、あくまで金属にこだわった商品群。モノクロの印刷がとても渋いのだ。



キカイオーアルミカードケース
価格788円　送料:B
商品番号:C−208
アルミ製



キカイオーアルミCDボックス
価格1260円　送料:E
商品番号:C−206
アルミ製



キカイオーマグカップ
価格1050円　送料:E
商品番号:C−205
アルミ製



キカイオーTシャツ
価格2100円　送料:E
商品番号:C−207
サイズ:フリー



キカイオースライドピルケース
価格525円　送料:B
商品番号:C−204
アルミ製

ラングリッサー&超兄貴 タトゥーシール

■メサイヤの代名詞ともいうべき、ラングリッサーと、超兄貴のタトゥーシール。水に濡らして、腕等に貼れてしまうシールだ。ラングと超アニ。まさに、メサイヤのオモテとウラな組み合わせ。どちらから使うべきか?



ラングリッサーV&超兄貴タトゥーシール
価格525円　送料:D
商品番号:MS−11
タトゥーシールシート2枚入り(215×152ミリ)



リュウファイナルキーホルダー　地の巻
価格819円　送料:B
商品番号:C−203
古美真鍮製



リュウファイナルキーホルダー　天の巻
価格819円　送料:B
商品番号:C−202
古美真鍮製



RYU FINAL

リュウファイナルテレカセット
価格2600円　送料:A
商品番号:C−201
50度数テレカ2枚組　台紙付き

メルティ・ダークメルティ・ミニティのオリジナルグッズ

■マルゲ屋のかわいいマスコット、メルティ、ダークメルティ、初登場のミニティの新グッズだ。テクノ系なイラストが格好良いゲーメストバインダー。メカニカルなデザインのマグカップ。そしてメルティでは初の商品化になるポスター。名古屋店と仙台店の記念テレカも通販で買えるのでよろしくね。



メルティポスター
価格1260円　送料:F　通販番号:G-28
A2版(420×594ミリ)



マルゲ屋仙台店2周年記念テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:MG-11　50度数

マルゲ屋名古屋店3周年記念テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:MG-10　50度数

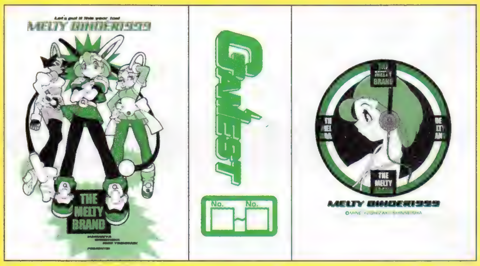


ダークメルティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号:G−30

ミニティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号:G−31

メルティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号:G−29

メルティバインダー'99
価格1575円　送料:F　通販番号:B-7
AB版中綴じ対応



便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」または「電話（平日10時〜17時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケット交換

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティＴシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：リュウファイナルテレカ（A）　1個……100円
ネコミニリュック（E）　1個……500円
蘭宮涼ナコリムマグカップ（F）1個……800円
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（F）の800円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

超世紀末ゲーム伝説 MELTY 5 : NO.6
ハルマゲメルティ

http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya/



☆吉崎観音先生グッズを買うなら、お近くのマルゲ屋で！（ホホゥ…コメントをこんな風に使うんだ…）

5/15号 ゲームイベント優先券

新作グッズ紹介

LEAF FIGHT トレーディングカード（再販）

初版を買えなかった君、YEAH！LEAF FIGHTがついに再販決定だ！これはチャンス。

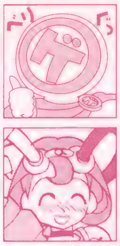
ポータル三国志日本語版

5月発売 スターター ¥1420（税別）
ブースター ¥480（税別）
建築済デッキ¥1200（税別）

MTGポータルの新エキスパンションのモデルは「三国志」！「三国戦紀」とはズバリ無関係YEAH！もちろん従来のMTGのカードと組み合わせてプレイもできる。

GW中は空クジなしの抽選会を開催！マルゲ屋へカモ～ン 天下一ゲーマーの店

ゲ屋瓦版



「五月なら五月陣戦（セタ/ビスコ）、マルゲ屋マンは五月病！YEAH！」
「これこれメルティ君、ゴールデンウィークを忘れるな。ゴールデン・ドーン！YEAH！」
「ゴールデンウィーク中、マルゲ屋では空くじなし（スカりモーションなし）の抽選を一回千円にてやっちゃうよー。このご時世に家庭用ゲーム機が千円で当たるかもしれないなんて夢のようだわ～」
「それと忘れちゃいかんのが、5月2～3日のスーパーコミックシティ（同人誌即売会）マルゲ屋出店だ。私としては日光江戸村へ出店したかったのだが、余裕で却下されたようだな」

4/18（日）神保町 平野耕太先生サイン会

「かつてプレイステーション雑誌で連載していた漫画『進め!!聖学電脳研究部』が単行本になりおったわ（4/10）」「そのお祝いに神保町店で平野先生サイン会をやります。神保町店で『進め!!～』を買うと整理券があなたの物に」

サイキックフォース2012トレカ原画展＆交換会

「ドリームキャスト版・WINDOWS版と立て続けに発売されて、まだまだ熱いサイキックフォース2012。トレカまで発売されて、サイキッカーたちはモテモテよね」「原画もモテモテだ！いやね、サイキックフォース2012トレカの超有名作家作品SPカードの原画展を札幌でやったんだが、凄かったぞ。いろんな意味で」「原画が観たいファンのみんな！原画展は仙台・名古屋・梅田・神保町でやるから来てよね、絶対だよ！」「それからな、全店あげてサイキックトレカの交換会もやるんだぞ。マルゲ屋で1BOX買わないと手に入らないSPカード『栞』をトレーディングでもらえるかもしれんぞ」

マルゲ屋からのお知らせ

マルゲ屋は年中無休になりました。よろしくね！（梅田店のみ第三日曜定休になります）

来たれ注文ズ！同人誌通販

マルゲ屋で同人誌通販が始まったのは知ってるよな？ムー大陸以外なら地球上どこへでも同人誌届けたいという俺たちマルゲ屋スタッフの乾きを癒してくれ。

●同人誌通信販売申し込み方法●

FAX、ハガキ、E-mailに住所、氏名、年齢／学年、FAX番号、性別、保護者名（捺印）、商品番号、商品タイトルと希望冊数を明記する。支払方法は代引き。商品は10日前後で君の元へ届くぞ。

- ●問い合わせ先：03-3293-9069
- ●お申し込みFAX：03-3293-9329
- ●営業時間：午前10時～午後7時
- ●定休日：土、日、祝日
- ●E-mailアドレス：marugeya@shinseisha.co.jp

サイキックフォース2012 トレカ原画展＆交換会

■原画展■ ※原画展の開催期間が変更致しました。ご了承ください。

- ●仙台店 4/14(水) ～4/18(日)
- ●名古屋店 4/21(水) ～4/25(日)
- ●梅田店 4/28(水) ～5/5（祝）
- ●神保町店 5/8（土）～5/16（日）

■交換会■

- ●4/24（土）マルゲ屋全店にて開催

月刊ゲームジャーナル
毎月30日発売
定価¥1190
マルゲ屋にて絶賛発売中！

※定期購読をご希望の方は、こちらにお問い合わせください。（株）新声社 営業部 03-3293-9326

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00からの開始予定です

4/18（日）	神保町店	ストリートファイターⅢ2nd大会
	札幌店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	仙台店	ワールドヒーローズパーフェクト大会
	名古屋名駅店	スーパーストⅡX大会
	大阪梅田店	定休日
4/24	全店	サイキックフォース2012トレカ交換会
4/25（日）	神保町店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	札幌店	サムライスピリッツ大会
	仙台店	マーヴルvsカプコン大会
	名古屋名駅店	月華の剣士2大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012大会
4/29（祝）	神保町店	同人誌スタンプサービスday
	札幌店	KOF'94大会
	仙台店	ストリートファイターⅢ2nd大会
	名古屋名駅店	KOF'98大会
	大阪梅田店	サムライスピリッツ天草降臨大会

ゲ屋日記

3/20～3/21東京ビッグサイト

マルゲ屋出店！東京ゲームショウ'99 SPRING

「みんな藤宮涼先生TGS限定セット（限定テレカ・ポスターなど）を買ってくれてどうもありがとう！いわゆる完売」「でも全国マルゲ屋にも、ショウグッズが入荷中ということで心配ないよ」「大福ぬいぐるみの朝一完売にも感謝感謝！すごいね。びっくりだね」「これまたマルゲ屋で買えるのでよろしくにょ」



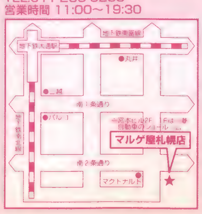
サイキックフォース2012トレカにも人気集中！

<マルゲ屋ホームページ> http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

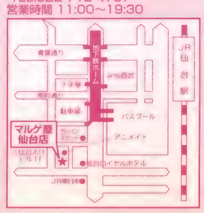
神保町本店
〒101-0051
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F
TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00



札幌店
〒060-0062
札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F
TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30



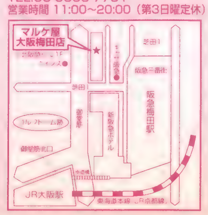
仙台店
〒980-0021
仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F
TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30



名古屋名駅店
〒450-0002
名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30



大阪梅田店
〒530-0012
大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F
TEL.06-6359-7751
営業時間 11:00～20:00（第3日曜定休）



ゲーセン浪漫　第9回

音声合成のあれやこれや

前回までのあらすじ

俺たちゃ小粋な旅人間（中略）ゲームの音声合成について北へ南へと大暴れ（中略）まあそんなところだ。

粛々と逸り気ッシュ

C・LAN（以下目）　そういや知ってるかね君。沙羅曼蛇の時代から続いていた「ミッソー・チャンバー・イズ・エンプティ」のボイスが、グラⅣに於いては変更されているらしいという驚愕の事実を。

渕健（以下撃）　言わば「装備もしてねぇクセに図々しくミサイルボタン押してんじゃねぇよコラこの田吾作がッ！」なるメッセージですね。

目　そなかじ。Ⅳでは何となく別なこと言ってるらしいのだが、何て言ってるかは聞き取れ、あそれ、ねい！というこの悲嘆なる思いそして諦念……。

撃　あわわ、なにガス管鼻に突っ込んでいるんですか。コナミの方に問い合わせてみますからちと待つっティア。

（数分後）

…忙しいらしいとのことで教えてもらえませんでした。

目　…そしてこの諦念。

撃　あわわ、なにガス管鼻に突っ込んでいるんですか。コナミの方に問い合わせてみますからちと待つっティア。

（数刻後）

…多忙につき返答しかねるとのことでした。

目　…そしてこの諦念。

撃　あわわ、なにガス管鼻に突っ込んでいるんですか。コナミの方に問い合わせてみますからちと待つっティア。

（数節後）

…たてこんでいて返事が戴けませんでした。

目　…そしてこの諦念。

撃　あわわ、なにガス管鼻に突っ込んで…というか、グラⅣが久しぶりのループゲームゆえ、我らも永パを気取ってみましたが。

目　とりとめもなく茫洋すぎて、いまいちんグラという感じだっしゃら～。

撃　いたずらにワード数を稼いだだけで、無為に資源を消費したといった塩梅ですな。

黒い館に唄え

撃　ボイスネタと言えば、やはり「唄うゲーム」の存在は見逃せないポイントと思われるのでは？とありきたりな提案をしてみるはいパーン！（早口かつ机を叩く音）

目　そうさな、やはり問われて浮かぶは「サイコソルジャー（87年・SNK）」よの。歌を唄ってた清水香織とやらは、いまはどこで何をしておるやら。

撃　当時のゲームにしては激しく革新的だったと思うのですが、いかんせん、時代を先取りしすぎて若干フライング気味であった、という感は否めませんな。

目　ところで君、サイコソルジャーの基板は現在いくらぐらいするのかね。

撃　はっ、少々お待ちを…。

（メスト広告検索中）

あれ？最近の基板屋の広告には、サイコソルジャーの名前が出てませんよ。

目　…そしてこの諦念。

撃　それはもういいっス。う～む、本当に無いぞ。今は品切れっぺえっスよ。

目　ほむス。マニア共ががっつりと買いあさって、全てのサイソルが収まるべきところに収まっていると、今はそういう状況かもしれぬ。

撃　スカイソルジャーの基板ならどこも在庫ありますけど。平均価格一万円ポッキン。

目　スカイの方はとりあえず今はウ～スって感じだ。この先、必要に迫られることはあるかもしれんがな。

撃　サイソルの基板は昔から「高えなあ」というイメージがありました。庶民には手を出せない禁断の果実といいますか。

目　まあ、手を出せない理由はいろいろとあるとして。

あの辺の基板は枚数もそんなに多くない上に家庭用ゲーム機にも移植されなかったので、変なプレミアがついておるさなあ。コナミソのブラックパンサーとか魔獣の王国とか恋のホットロックとかな。

撃　恋のホットロックといやあ、ギターフリークスの前作に当たる作品ですね。

目　当たらずとも遠からじと一瞬思ってみたものの、冷静に考えると何か根本的に取り違えてはいないか、あ～ん？との危惧を抱く結果に陥ることが当然の成り行きと黙認しつつ、科学的に考察を重ねていくと共通するのはギターを持って何かをやらかす所だけじゃねえかこの野郎はいパーン！（早口かつ机を叩く音）とのツッコミを入れてみたいのだが。

撃　……。そういや僕、コナミのブラックパンサーいわゆるブラパソってやったコトないんですよ。



目　奇しくもサイコソルジャーと同じ87年に発売された幻のゲームさな。我はついこの間、秋葉原のトライタワーでやってきたがね。

撃　アイランドを担当していた時、「ああ～ブラックパンサーネタが来たらゲーム分かんないからやだなあ～」と四六時中ビクビクしてましたけど、結局5年の間にブラパソネタは一通もこなくてホッとしました。

目　そりゃ結構。

昭和でR

撃　基板は今のところ手に入りそうに無いですが、サイコソルジャーの原曲テープならありますよ。

目　それはファミコン版「アテナ」に付いてたピンクの色も鮮やかな特典テープかね。

撃　いや、違いますけど。…ところでFC版アテナと言われて、思い出したことがあるのですが。

目　何かね。

撃　FC版アテナの発売日と同日に、タイトーの「未来神話ジャーヴァス」というゲームも出たのですが、これが「バッテリーバックアップシステム初搭載アウル・プィ・ズィー」という触れ込みでしてね。当時子ゼルでヒンミーンだった僕は、ジャーヴァスとアテナ、どっちを買うか迷いに迷い、結局ジャーヴァスの方を選んだんですよ。

目　血が滴るほどに握り締めたそのケソの拳を見れば、いかに葛藤したかわかりまさあ、ええ。

撃　中学生だった僕は部活が終わった後、ジャーヴァスを急ぎ買いに行こうとして、慌てたあまり昇降口のドアのガラスを割っちまった揚げ句、手を打撲したのです。それにもめげずにジャーヴァスやりたさに速攻帰宅して、痛む右手をこらえつつ、やっとの思いでゲームを買い求めプレイし始めたのですが…ですが…。

目　どうした君、顔が真っ青だぞ。

撃　…そのゲームは何と申しますかその如何ともしがたくアレな出来でありまして…。

目　どうした君、そんなに身を震わせて。頭の血管から血も吹き出てるじゃないか。

撃　って言うかですね…うがあああ！（中略）ふしゅるるる！（中略）おーのれぃー！（クレリック）

目　まあ落ち着け君。相分かった。とりあえずジャーヴァスのことは忘れたまえ。

撃　ゼハーゼハー。いや、取り乱してしもうてこりゃ失敬。

…で、コレです。サイコソルジャーのテープは。

目　ほむ。「ゲームサウンドSNK」。実に11年以上前のブツじゃのう。程よくボロクソ～ルになっており、いかに愛聴してきたかよ～くわかりまっせ～といった感じか。

撃　CDでも出てたと思うんですけど、もう廃盤になってるのと違いますかね。

目　なになに、A面のメインは「サイコソルジャー」になっているとして、B面に収録されているゲーム群がまた凄いな。

バミューダトライアングルを始めとして、航空騎兵物語、タッチダウンフィーバーにプラスアルファか。

プソ～と漢臭いのがこれでもかと言わんばかりに詰まっておるな。

撃　これに「脱獄」が入ってたら、もっとヤバかったですよ。

目　失礼な言い方かもしれぬが、こりゃどう考えてもサイコソルジャー目当てで購入する以外はまかりならんと言わんばかりのラインナップでは

編者通信

■発　行■
1999年5月15日
通巻13劫

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

コズミック我ら

どうかね君ら、と問うてみたい。新春一大企画「春のなんですか？」略して「春何」に来た手紙は1通だぞ1通はいポーン！（早口かつ雀卓を叩く音）へろぷすQ～と力なくビブラート掛けつつフェードアウトするグリズルの様を思い浮かべながら眠るがいい。グッスリ安眠できることを保証する。保証書はないけどね。



ないかね君。B面はもはや消化試合の様相を呈しているっぺら〜。

撃　いやいや、それがですね…まあ聞いてみて下さいよ。

（鑑賞中）

撃　どうすか、まさ兄ィ。

目　ふむ〜ん。いや、これは予想を大きく覆す結果に到ったと結論付けたい。

目　と、申しますと？

撃　B面を賑わす硬派楽曲どもの何と勇ましいことか。確かにタイトル的には地味テルなのが揃ってるかもしれんが、曲は中々の秀作、あそれ、揃い！（擦）と声高らかに感想を述べてみた。実は、B面のゲームはどれもあんまりやったことは無かったんだがね。

撃　僕はB面の「航空騎兵物語」目当てで買ったんですが。A面に収録されている「ファイティングサッカー」もとんだ拾い物…失礼、素晴らしき掘り出し物でした。

目　我的には特に「タッチダウンフィーバー」の最終面の曲、「KING OF FIELD」いわゆる「K.O.F.」は名曲だと感じたさなあ。

撃　つーか、タチフィーの曲はどれも高揚感溢れててイカジですな。

目　いっそ、今年のキンファイはタッチダウンフィーバーの曲で遊ばせてはくれまいかと、ぞんざいな要望を述べてみる我だ。

　B面の曲はどれも男っ魂を熱く焦がし、世が世なら火炎瓶持ってキューバに馳せ参じたくなるような、そういう魔力を持ってはいまいか、と考察してみたほどだ。

撃　…そういやサイコソルジャーはどうなったんでしたっけ。

目　あ。

（続く）

開催!! 寒い キャプションコンテスト

みんな「キャプション」て何か知っているかな？攻略なんかで写真に付属した説明文があるよね。あれのことさ。

今日はみんなに、左の2つの写真にキャプションを付けてもらおうと思うんだ。

ただし普通に付けても面白くないのでテーマを設けてみたんだ。それは「寒さ」。寒キャプ作成能力は歴代ゲーメストライターに求められる素養でもあるんだけど、これを今回みんなに競ってもらおうということなのさ。浸り文やシケギャグ…手法は問いません。とにかく僕らに「ブハ寒ッ」と思わせて体感温度を下げればいいのさ。最も寒い優秀作は誌上で発表、豪寒賞品もあげちゃうぞ。どこぞの曲名も真っ青の寒キャプ待ってるよ。「北極」とか「ヒマラヤ」とか「氷」とか「成層圏」とかを多用したからといって寒いとは限らないぞ。我らの例文も参考にしてくれよ。

宛先は「ゲーメスト編集部・寒キャプ選手権・宿命に抗いし風雲の闘士たちよ導きのままに舞い上がれ」係まで。

マイト

（まさ）自己の存在を消すための存在。不安。焦燥。後悔。恐怖。憎悪。狂気。渦巻く葛藤の終着駅は殺意…。



（けそ）ライトニング／スタンピード。混迷を斬り裂け、煌めく宿命の刃で。

虎＆河童

（まさ）モニター越し明滅する世界は、異形の者たちの双眸に何を宿すのだろう。



（けそ）闘気を纏いし獰獣の背——浮かぶは、明日への果て無き情念。



ボム節約してみます？

アーケードゲーム初心者講座

～シューティング編番外編～「ボムの使い方」後編

後編となる今回は、「ボム」を使い切ってしまった後のことについてお話しましょう。

――第16回――

担当：善之字元帥

もう何回、敵軍の総攻撃に耐えたことだろう。すでに自軍は疲弊しきって残機もなく、頼みの綱の究極兵器「ボム」も底をついた。

――どうやら最期のときがきたようだ。目前に迫るのはこれまで見たこともないような敵の大部隊。君は絶望とともにこうつぶやく。

「ボム足りねえよ…」

おやおや、何やら大変なことになっていますねえ。え？前号お前の言った通り、ボムを全弾使い切ったらこのありさまだって？

まあまあ、そう熱くならないでくださいよ。前号の記事はあくまで基本なんです。あなたはボムを使い切ることでようやく、ボムの計画を立てるためのスタートラインに立ったんですから。

プラン作成の準備

さて、ひとことに「ボムの計画を立てる」と言っても、ちょっと抽象的すぎて何から考えればいいのかわかりませんよね？

そこでまず最初に、**自己ベストの場所**（例えば『5面ボス』とかなるべく具体的に）**までいくと、合計で何発のボムを使用できるか**を考えてみましょう。これは具体的には、**自機が最初から持っているボム数**と、そこまでに**出現するボム数との合計値**のことを指します。とりあえずここでは、この合計値のことを**「使用可能数」**と呼ぶことにします。

では次に、自己ベストの場所まで**安全に進むためには、何発のボムが必要なのか**を計算してみましょう。これは、前号説明した「ボムの決め撃ちポイント」の数がそのまま当てはまります。この数値は**「必要数」**と呼ぶことにします。

これでボム計画を立てるのに必要な数値がそろいました。今度は、この2つの数値を比較してみましょう。ほとんどの場合、使用可能数のほうが必要数よりも多くなっているはずですよね？すでにおわかりのように、この数字の差（使用可能数マイナス必要数）は、決め撃ちボムとして使用しない**「余ったボム」**の数を示しているのです。

裁量ボムという発想

余ったボムは、**決め撃ちボムとは明らかに違った使い方**をします。なぜなら、決め撃ちボムがあらかじめ危険とわかっている場所で何も考えずに押せばいいのに対して、余ったボムはその場その場で**危険と「判断」したらそのつど押していかなければならない**からです。

前号でも説明した通り、弾避けや撃ち込みの最中に危険を判断する、という作業はたいへんな負担になるので、余ったボムはなかなか有効に活用できません。

ところが、今回はボムの必要数を計算してあるので、これから先余るはずのボムの発数があらかじめわかっています。いわばこの数が**「あなたの裁量で使ってもいいボムの数**（裁量ボム）**」**ということになりますので、**裁量ボムに残りがあるときは弾避けよりも危険の判断**に意識のウエイトを置き、裁量ボムが**なくなったら弾避けに集中**…というプレイを心掛ければ、ボムのロスは少なくなるはずです。

今回のテーマである**「ボムの計画」**とは、まさしくこの**「裁量ボム」と「決め撃ちボム」のバランスを調整**していく作業にほかなりません。新しくボムを獲得できるポイントまで進んだら裁量ボムが1発増え、そのうちボムが必要な場所が出てきたら決め撃ちボムが増えるかわりに裁量ボムが減る…といった具合に、自己ベストが先の面に進んでいくたびにボム計画も変化していくものなのです。

きちんとボム計画を把握しておかないと、いつも「何発使っていいのだろうか？」という不安におびえながらプレイすることになりますよ！

計画の破綻とボム節約

さて、これでボム計画を立てることができましたので、あとはこの計画に沿ってプレイしていきましょう…と言いたいところですが、先の面に進んだらすごく強いボスが出てきて、ボムが足りなくなったらどうするんでしょう？

こんなときは、ボムの節約を考えてみます。まず最初に手をつけるのは、使いどころが毎回まちまちな**裁量ボム**、これを**節約**してみましょう。まちがっても、いきなり**決め撃ちボムを節約しようなんて考えてはいけません**。決め撃ちボムの節約は、裁量ボムへの割当て量がゼロになり、その上でボムが足りなくなったときに初めて考えるようにしましょう。

では、実際に裁量ボムを使い切ってしまったとき、どうやって決め撃ちボムを節約していくかというと、実は**「残りボムがなくなってしまったとき」こそが節約ポイントを発見する最大のチャンス**。何だかボム講座の趣旨と矛盾しているみたいですけど、これはホント。

例えば、残機はあるけど**手持ちボムなしで決め撃ちボムポイントにきてしまった**場合などは、意識して**ふだんと違う避け方にチャレンジ**してみましょう。どうせいつもはボムがなければミスしてしまう場面なんですから、**ダメでもともと**。むしろボムをたくさん抱えてミスするという**プレッシャーがないぶん、大胆な動きで新パターンを発見できる確率が高くなる**というものですよ。

え？ボクはシューティングが苦手だから、うまい人みたいに避けられないって？う～む、これはちょっと微妙な問題ですね。

攻略スタンスの違い

一般に、シューティングがうまい人というのは、どんなにキツい弾幕にもボムを使わず、すいすいと避けていく印象がありますよね？その意味では、彼らは高い弾避けの技術を持っていると考えることもできるんですが、彼らとて初めて見た弾幕をいきなり避けることができるかというと、全然そんなことはありません。

では、何かといえば、これは**初心者と上級者の違い**は**「攻略スタンスの違い」**とでもとらえておくといいでしょう。彼らは主として**スコアを稼ぐために**、ボムを使うパターンを極端に嫌い、いきなり不可能とも思える**弾幕を避けるパターンを作りにかかる**のです。

当然、初めのうちは彼らもたく

さんミスします。おカネもたくさんかかります。そのかわりに、きっちり**ミスしない**（これをゲーマー語で**「安定する」**と言います）パターンを信じられないくらいの速度で作ります。

もうわかりましたよね？そう、彼らは、みなさんが「ボムがないときにしかチャレンジしない」ことを、常に試みているのです。これはもはや、どちらが正しいとか間違っているとかの話じゃなくて、ゲームに対する取り組み方の違い（＝遊び方の違い）ですよね？

まあ、目的地まで**短くて険しい道を進むか、長くてゆるやかな道を進むかは個人の自由**ですけれども、結局時間の早い遅いが違うだけで、いつかは同じ場所にたどりつけるはずです。まあ、はじめのうちは**ボムでも使いながら、ゆっくり進んでみてはどうですか？**

そうそう、もしも「弾避け」自体がうまくなりたいんでしたら、以前のシューティング初心者講座に上達の方法論が載っているので、読んでみてくださいね。

まとめ

さて、最後に今まで説明したことをまとめてみると…。

①ボムは使用計画を立てて使っていこう。

②まずは決め撃ちボムの場所を確定しよう。決め撃ちボムには使わないボムが裁量ボムとなり、これは自由に使っていい。

③ボムが足りないと思ったら、裁量ボムから節約していこう。

④それでも足りなくなったら、残りボムがないときを狙って新パターンにチャレンジしてみよう。

こんな感じになります。くれぐれも「ボムは十分足りているのに**欲を出して大損害。**オレのバカ！」**なんてことのないように**気をつけてくださいね。

それでは、みなさんが必要なときに、必要なだけのボムに恵まれることを祈っています。

例:怒首領蜂のボム使用プラン

（自己ベスト5面ボスまでの人の例です。この人の場合は、必要数＝8発、使用可能数＝17発という計算になるので、裁量ボム＝8発という計算になります。もちろん、自機の数がスコアなどで増えればまた計算は変わってきます。）

	ボム出現数	使用数		備考
1面	0	道中	0	
		ボス	0	
2面	1	道中	0	ボス発狂後がツラい
		ボス	1	
3面	1	道中	1	道中は節約できるかも？
		ボス	1	
4面	2	道中	0	
		ボス	2	
5面	1	道中	3	まだボスまでしか行けない
		ボス	?	
6面	?	道中	?	
		ボス	?	

この合計数と、はじめから自機が持っているボム数(怒首領蜂の場合は３発＋４発＋５発＝12発）の合計が「使用可能数」になります。

この合計が「必要数」になります。道中とボスは分けて考えたほうがイメージしやすいでしょう。

厳しいところや節約できそうな場所をメモしておきましょう。

次号からは新テーマ「ドライブゲーム」でお届けします。お楽しみに。

とらのあな
COMIC TORANOANA

とらのあなの通販はすっきり内税表示!!

2・3号 池袋店 Web

新刊同人誌謝恩セール
4/10〜25

お客様の日頃のご愛顧に感謝を込めて大還元セールを実施！
新刊同人誌などが30%OFF！（除外品も有り）さらに超特価品も盛りだくさん！
この機会に欲しかったあの本を是非どうぞ！
※Webは各受付共、4/24必着にて処理いたしますのでご注意下さい。

5/16コミックレヴォリューション25カタログ500円にて絶賛発売中!!!
番号 12574
価格 ¥500
送料 【代引】¥800〜¥1000 【為替】¥600（何冊でも送料は変わりません。）
※4/15以降は単品のみにての受付となりますのでご了承下さい。
※カタログのみご為替申込みでしたら送料は300円で結構です。

●作品名　★サークル名



●THE QUEEN OF HEART '98
No.12513　価格¥2,600
★渡辺製作所
あのT○ Heartが格ゲーに！ファンなら買いの絶品！

●めい・Queen1
No.10726　価格¥1,300
★パステルキャット
めい・Kingの未使用原画が楽しめるのはこれだけ！

●MINE4!
No.8484　価格¥1,200
★吉崎観音社
吉崎観音先生の4コマ作品集。カラーピンナップ付き!!

●ジードクファイブ
No.9138　価格¥900
★UB
ギャグ満載！G=ヒコロウ先生のカ○コン本。笑えます！

●青空高校物語
No.10537　価格¥900
★HIGH RISK REVOLUTION
魅力、見所たっぷりのあいざわ先生のトゥルラブ本

●感傷逃避行
No.12617　価格¥800
★薄荷屋
逢いたい…ほ○か、え○るの想いを篤見唯子さんが描く

●madonna lily
No.9029　価格¥1,000
★Cherry Dole
貴方も愛と砂糖菓子で少女を育てて見ませんか?

●viz.8 1/2
No.11830　価格¥700
★ハラダウダル
痕などのキャラ達と一緒に自分を見ていく趣深い作品

●痕だらけ
No.12738　価格¥700
★榎野彦28部衆
海にやってきた柏○姉妹。ギャグ、H取り混ぜた痕本



●Precious Delicious
No.11795　価格¥1,000
★たつまき皇帝
リ○フキャラ達の有名ファミレス制服姿はファン必見

●ふごぉーっ
No.12759　価格¥700
★えん
ホンワカなギャグとノリ。特にマ○チファンにお勧め

●フリキュラの4コマ大行進
No.11928　価格¥500
★フリキュラマシーン
各キャラごとの笑える4コマの数々。お買い得です

●SuDo
No.11640　価格¥1.200
★多摩川マングース
お嬢様特急、スパロボなど選り取りみどり、盛り沢山！

●オリジナルラブ
No.12748　価格¥800
★HUG
ちょっとえっちでおかしな「ONE」本です。

●甘いわっふる／激辛キムチ
No.12619　価格¥900
★琴村屋
茜や七瀬、○NEの魅力たっぷりのギャグを見せます

●ご注文をどうぞ
No.11860　価格¥800
★うにいくら丼
清美、潤のファンなら一見の価値有りのPiaキャロ本

●世界中の誰よりきっと
No.12628　価格¥800
★はるまき組合
ナースコスプレのつ○さは見応え十分。お買い得です

●La・La・La LOVE SONG
No.12621　価格¥700
★帝国倶楽部
あ○さ、葵を存分に描いてます。ファンなら是非どうぞ



●A DAY WITH YOU 4
No.11636　価格¥700
★酸化防止剤
真奈美や乃絵美の魅力を伝えます。つかさFCの紹介も

●空想おもちゃ夢
No.12635　価格¥700
★獣愛本舗
アイスを口で…真奈美、香澄ファンなら特に楽しめます

●ROMANCE C
No.11736　価格¥750
★ごもく堂
あかつきごもく先生のファイ○ルロマンス4原画集

●スーパードンキーコング
No.12672　価格¥700
★E.M.P.T.
古賀亮一先生のギャグが冴えるゲームパロがいっぱい！

●MIDNIGHT GAMES Salon:2
No.11735　価格¥850
★吉崎観音社
豪華作家陣が懐かしい名作達を紹介。是非御覧下さい

●小鳥の羽飾り原画集
No.9023　価格¥1,300
★まるあらい
大人気ソフトの原画が大集合、人気投票の結果も有。

●MAGIC ANT
No.4999　価格¥1,300
★すたじお☆たぱたぱ
ストーリーマンガで初心者にも解り易いMagic本

●MAGIC ANT 2
No.8659　価格¥1,300
★すたじお☆たぱたぱ
戦国くんのMTG本第二弾。ゲームをやっているなら是非！

●MAGIC ANT3 BOOK OF BLUE
No.12582　価格¥1,300
★すたじお☆たぱたぱ
漫画や解説とMTG初心者から玄人まで楽しめてお買い得



●SUGOBEN WORKS
No.11882　価格¥600
★梶山準備会
テーブルゲーム「すごべんちゃー」の原画、設定が満載

●くろくらるり
No.12486　価格¥800
★プレプリマ
ナ○シコファンへお勧めの須田さぎりさんの再録集です

●なでしこしぺしゃる4
No.12289　価格¥800
★プレプリマ
ナデシコとルリファンに送る須田さぎりさんの秀作です

●さくらでGO!2
No.12597　価格¥700
★スカーレット&じぇむ工房
エ○スチェンジャーを初め笑える4コマがいっぱい

●ザンボット3&ダイターン3イラスト集「宇宙の星よ永遠に」
No.11571　価格¥1,000
★ザルツウェルツ
ダイターン3、ザンボット3への思い入れいっぱいの一冊

●GOLD SUN&SILVER MOON
No.9524　価格¥1,700
★JESUS DRUG
はるかファンは特にお買い得。林家志弦先生セラムン本

●BASTARD!! YOU
No.12257　価格¥600
★Asai Bomb Club
バスタードへの熱き思い爆発！DSや四大天使など。

●クルマダミラクル
No.11413　価格¥600
★HEROES FACTORY
藤本秀明先生が車田正美先生の作品への熱い思いを語る

●ギャラリーフェイク2
No.11729　価格¥1,400
★90分¥15,000
同人とは、を宇奈無英雄さんが分かりやすく描く逸品！



●Only One
No.12739　価格¥700
★M-cute
麗しい兄弟愛をシリアスに決めるデ○デビ双魔本です

●ザ・コマーシャル21
No.11615　価格¥1,300
★モモのつぼみ
エヴァを始めにアニメギャグの決定版とも言うべき一冊

●ガンドライバーマニアックス3
No.9600　価格¥1,500
★ガンドラ向上委員会
ガンドライバーの設定集です、名作劇場もなかなか

●P^2 RECYCLE
No.11932　価格¥1,100
★記国屋
せたのりやす先生デビュー作POORトライアングルを収録

●神珠館プレスFINAL
No.11290　価格¥800
★神珠館
神塚ときお先生の4コマや漫画、新作予告と盛り沢山！

●愛でアチョー
No.11643　価格¥400
★妖刀定光
妖刀定光先生のCGを厳選ピックアップしたなかなかの品

●COPIC
No.12042　価格¥1,300
★黒汐物産
始めから終わりまでギャグいっぱい！美味しい一冊です

●ママグル徒 活動報告書控2
No.11772　価格¥700
★ママグル徒
高雄右京先生の活動の軌跡をイラストでたっぷり堪能！

●SEVEN SEAS OF RHYE
No.10463　価格¥900
★ればさし屋
幻想、秀麗なイラストを堪能できる一冊。ゲストも多彩

同人誌・同人ソフト・ビデオガレージキット大募集!!

まず！見本誌、見本品を御送りください。

依託販売お取り扱い方式には「委託」と「買切」がございます。
詳細に関しましては右記にお問合せ下さい。折り返し資料をご送付致します。

事務所：〒101-0021
千代田区外神田3-10-12日加石油ビル3F （有）虎の穴 同人担当宛
TEL03-5256-2882 FAX03-5256-2881
dojin@toranoana.co.jp http:www.toranoana.co.jp/dojin/circle/index.html

初めての販売の方でも安心サポートシステムです。
（注）当店では薬物系同人誌の取り扱いは致しておりません。












スーパーリアル麻雀VS設定資料集


MIZUKI TOHNO


AYA FUJIWARA


AKIRA HAYASAKA

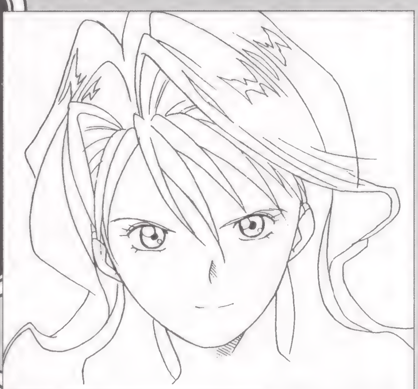

TAMAMI KAYAMA


YUKARI KINOMIYA


MARI KURIHARA

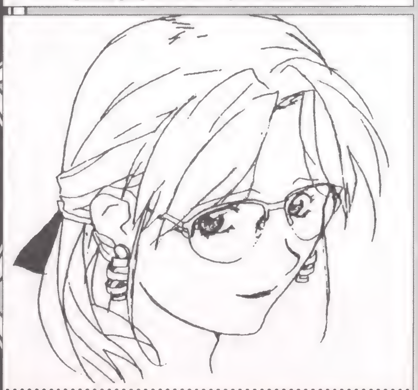
復活のキャラたちの競演

後期Pシリーズ「PV」「PVI」「PVII」のキャラたちが一堂に会す！その原画・設定画をここに掲載!!


CHRISTINE GARLAND


YURINA ASAHINA


NATSUKI ASAHINA


SERIKA RANDOH


ETSUKO TOYOHARA

VS物語

月浪学園を卒業したみづき、綾、晶の３人は麻雀同好会の会員を広く一般から募集しようと、勧誘活動を始めました。ひょんなことから会員第一号となったあなたは、彼女たちと共に行き当たりばったりの勧誘活動を行うハメになりました。はたして、見事会員を集めることはできるのでしょうか。すべてはあなたの麻雀の腕にかかっているのです。

※ここに掲載しているすべての設定画は、各シリーズ開発時のものです。

スーパーリアル麻雀 ～P.V～

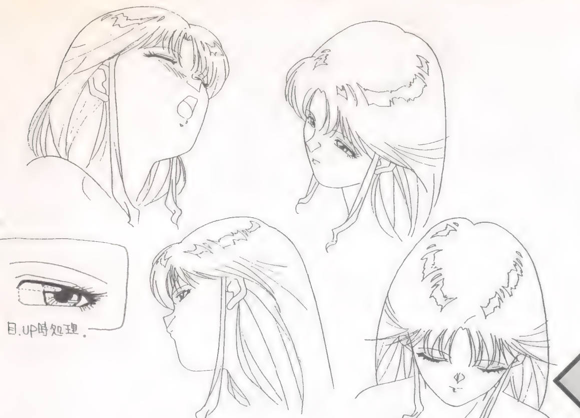
©1994 SETA CO.,LTD.

[PV]設定資料集

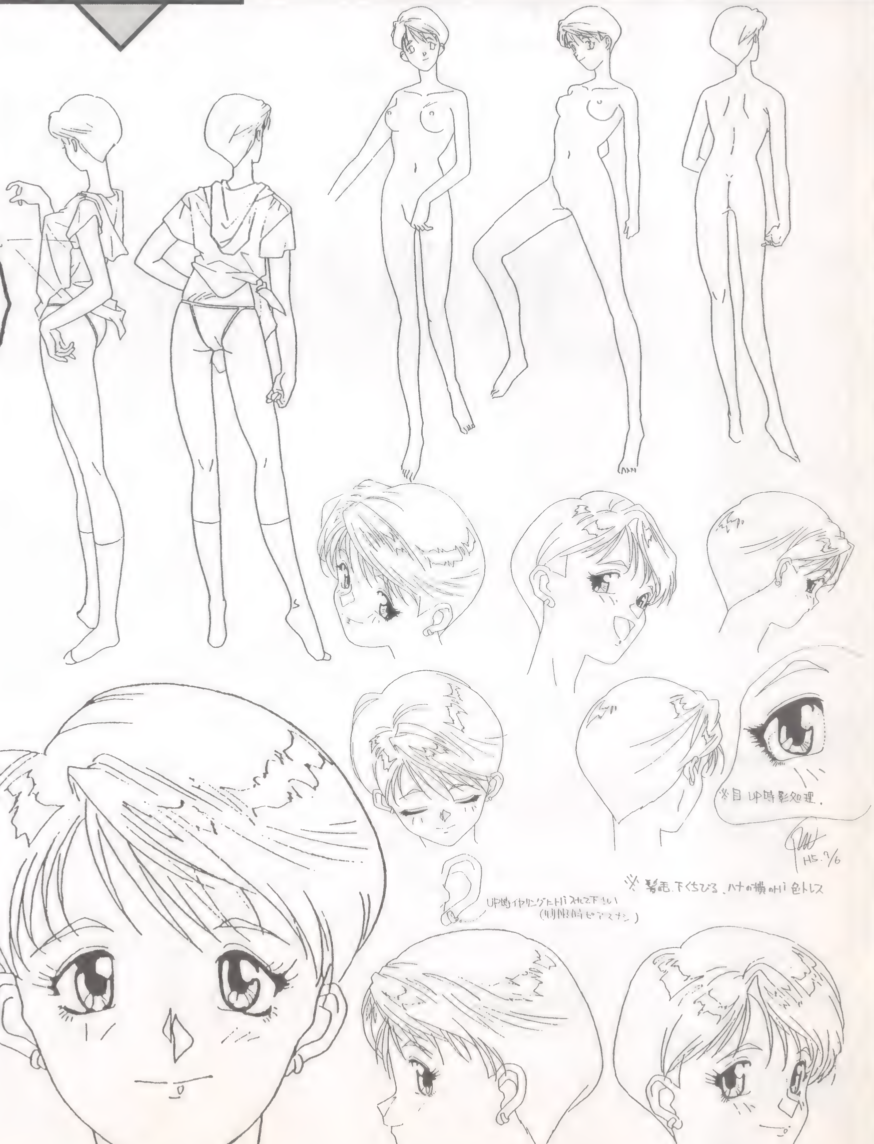
麻雀が大好きな女子高生・遠野みづき、藤原綾、早坂晶の3人は私立「月浪学園」の2年生。高校に入学した年に3人で麻雀同好会を結成。しかし、人数不足で学園側には認めてもらえません。

そこで、進級したこの春から、再び正式な部として認めてもらおうと活動を始めた3人。しかし、効果なし…。

人数を増やさなきゃダメだ！と思い立った彼女たちの部員増強作戦が始まります。入部の資格は麻雀の腕前で3人をギャフンと言わせること。そして入部希望の主人公は彼女たちのそれぞれの家に招かれて勝負するハメに…。





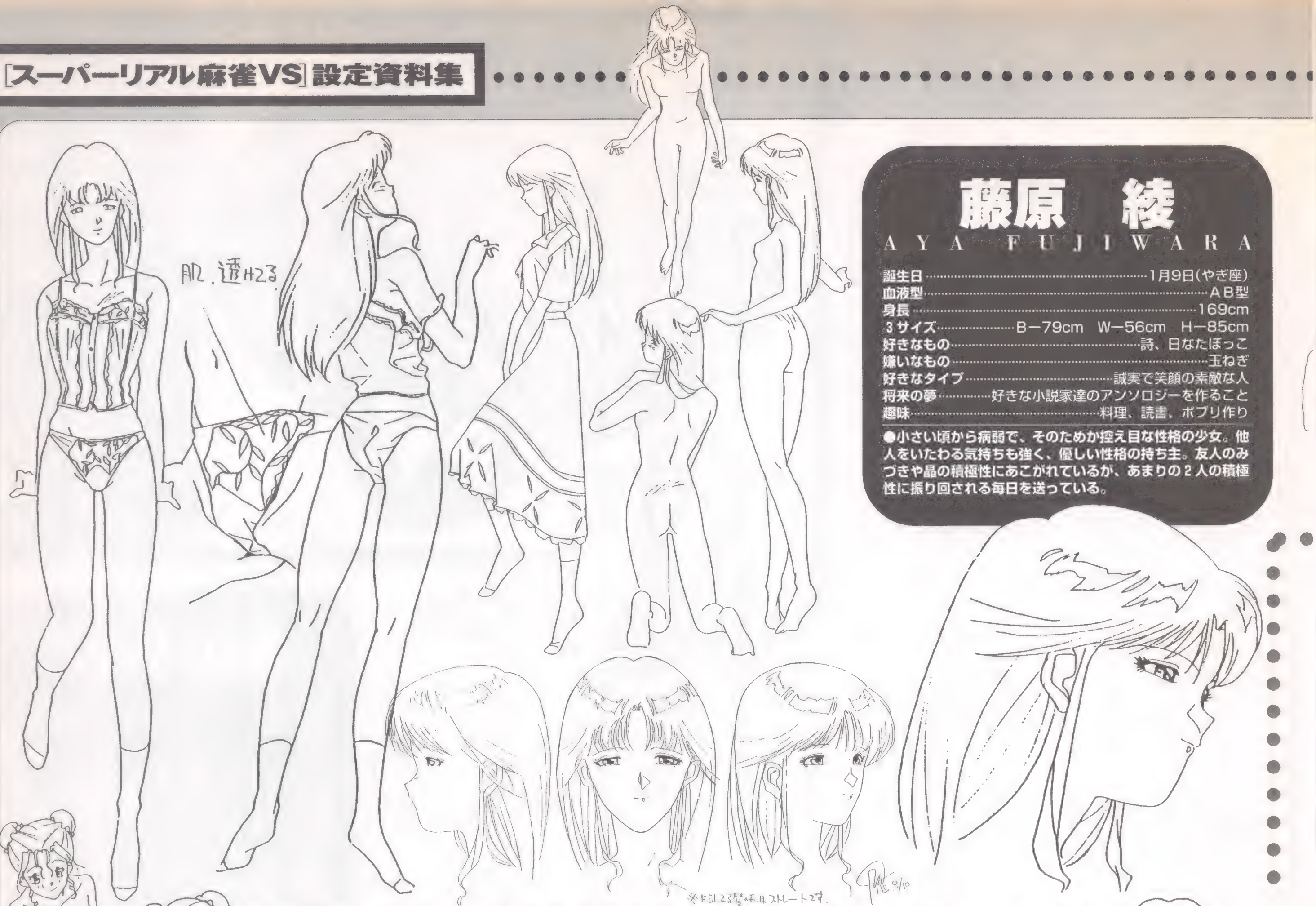


遠野みづき

MIZUKI TOHNO

誕生日	6月27日(かに座)
血液型	A型
身長	164cm
3サイズ	B—88cm W—58cm H—87cm
好きなもの	叉焼麺、海岸、ディズニーランド
嫌いなもの	満員電車
好きなタイプ	ちょっと影がある知的な人
将来の夢	海辺の自宅で大型犬を飼うこと
趣味	スキー、スポーツ観戦

●趣味全般がアウトドア指向の活動的な女の子（球技は苦手）。唯一の室内趣味が麻雀。好奇心は割と旺盛で、常にみんなを引っ張るリーダー的側面を持つ。江戸っ子気質で何事にも熱くなりやすいが、晶に対しては抑え役にまわってしまう。家族はごく普通の中流家庭。兄弟は大学生の兄が一人。



藤原 綾
AYA FUJIWARA

誕生日……1月9日(やぎ座)
血液型……AB型
身長……169cm
3サイズ……B−79cm W−56cm H−85cm
好きなもの……詩、日なたぼっこ
嫌いなもの……玉ねぎ
好きなタイプ……誠実で笑顔の素敵な人
将来の夢……好きな小説家達のアンソロジーを作ること
趣味……料理、読書、ポプリ作り

●小さい頃から病弱で、そのためか控え目な性格の少女。他人をいたわる気持ちも強く、優しい性格の持ち主。友人のみづきや晶の積極性にあこがれているが、あまりの2人の積極性に振り回される毎日を送っている。



早坂 晶
AKIRA HAYASAKA

誕生日……10月12日(てんびん座)
血液型……O型
身長……152cm
3サイズ……B−89cm W−57cm H−88cm
好きなもの……猫
嫌いなもの……水泳大会、期末テスト
好きなタイプ……ドライブに連れていってくれる人
将来の夢……許されない恋をして駆け落ちする
趣味……お買い物。お風呂に入ること

●台湾生まれで、12歳までそこで育つ。自称バイリンガルだが、晶の広東語を聞いた者はいない。家は豪邸の部類に入り、台湾で暮らしているうちに麻雀を覚える。ヤバくなると怪しい手まで使うクセ者。自由奔放で天真爛漫な性格。

PV graphic arts

スーパーリアル麻雀PVI

[PVI]設定資料集

©1996 SETA CO.,LTD.

ある日の昼下がり。街をブラブラする主人公の目の前に一台の暴走トラックが！そして、その前をヨロヨロ歩く老人が一人。

「あっ！危ない!!」

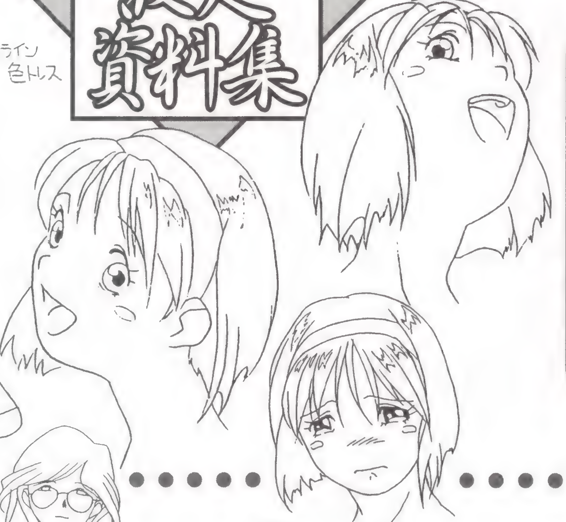
引かれる直前に老人を突き飛ばし、なんとかトラックをかわした２人。九死に一生を得た老人・香山藤兵衛は、主人公に何かお礼をしたいと言って譲らない。苦し紛れに主人公が言った一言、

「お嫁さんがほしい！」

を老人は鵜呑みにして去ってしまう。

そして数日後、藤兵衛の家に呼ばれた主人公。とびっきりの女の子を紹介するのはウソではなかったが、その女の子３人が藤兵衛の麻雀の弟子であったことから、話が曲がっていくことを、主人公はまだ知らない…。





香山タマミ
TAMAMI KAYAMA

誕生日	6月28日(かに座)
血液型	A型
身長	153cm
３サイズ	B−76cm W−61cm H−82cm
好きなもの	アイスクリーム、マンガ
嫌いなもの	マット運動、黒板を爪でこする音
ニックネーム	タマ
趣味	友達と遊ぶこと

●藤兵衛爺さんの孫娘。お爺ちゃんっ子として育ち、麻雀も祖父から教えてもらったが、マジメに上達する気がないようで腕はイマイチ。顔立ちからよく中学生に間違われることを気にしている。部活はソフトボール部に所属。





来宮ゆかり
YUKARI KINOMIYA

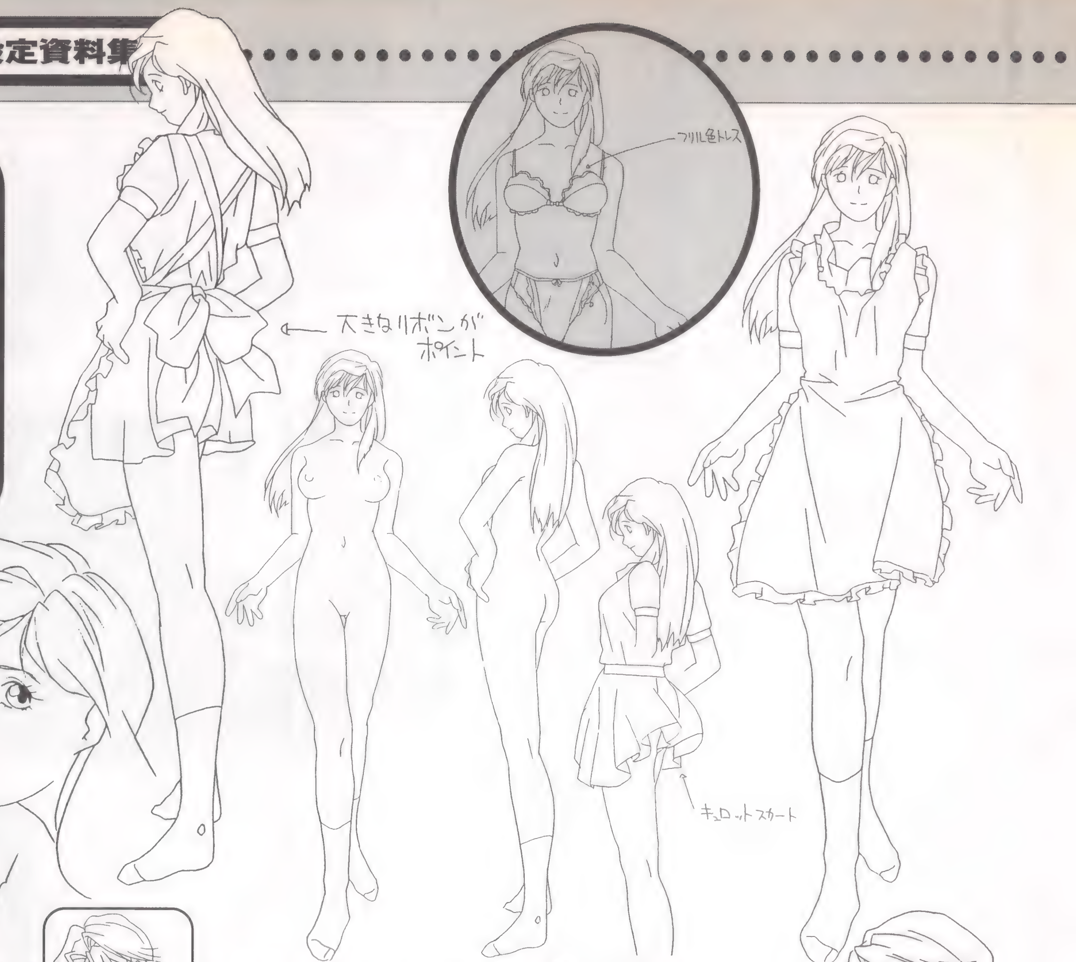
誕生日	2月13日(水瓶座)
血液型	A型
身長	163cm
３サイズ	B−82cm W−57cm H−85cm
好きなもの	緑、動物
嫌いなもの	地下鉄、人ごみ
趣味	乗馬、ジグソーパズル

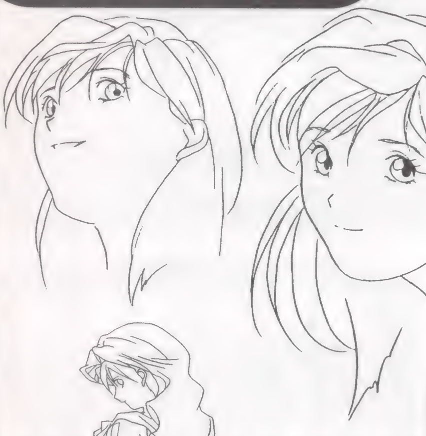
●北海道出身。牧場の娘。大学進学のため、香山家そばのアパートに独り暮らしをしている。家族麻雀で麻雀を覚えたが、それほど強くはない。性格はのんびりしている。子供のころから馬に慣れており、乗馬サークルに所属している。現在ホームシック気味。

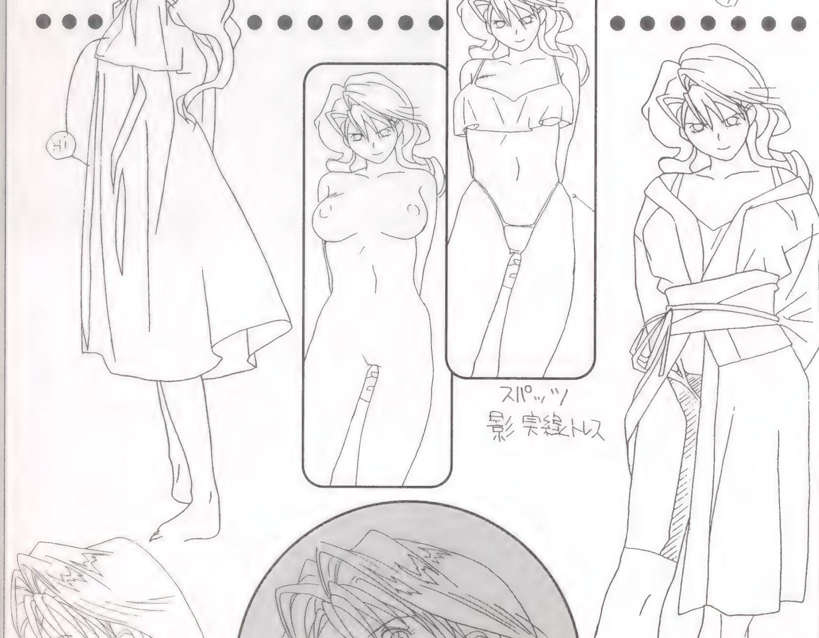
栗原真理
MARI KURIHARA

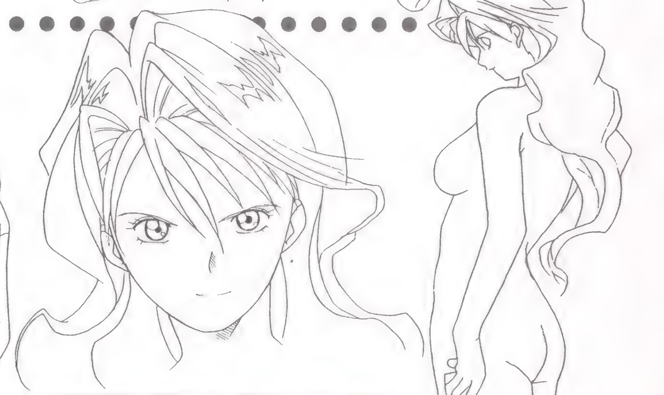
誕生日	4月11日(おひつじ座)
血液型	O型
身長	168cm
3サイズ	B—87cm W—56cm H—89cm
好きなもの	シュークリーム、旅行
嫌いなもの	雷
趣味	ゲーム、映画鑑賞

●短大を卒業して、現在保育園で保母さんをしている。ファミコンで麻雀を覚え、現在は藤兵衛爺さんに教えてもらっている。そこそこの腕前。水泳は海の近くで育ったので多少できるが、その他の運動は実は苦手。料理上手で子供の世話好き。性格も明るい。







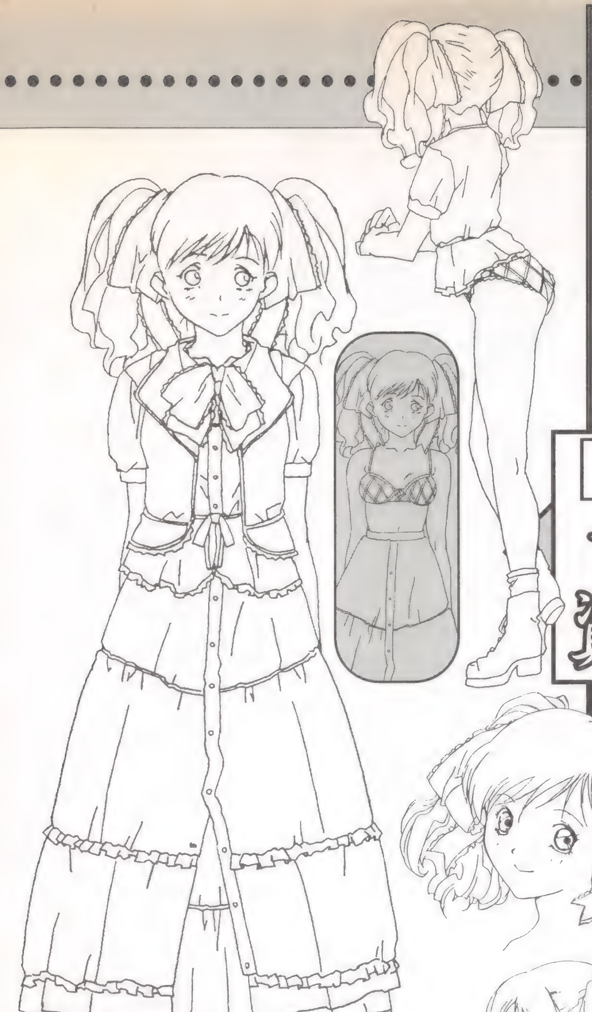


クリス・ガーランド
CHRISTINE GARLAND

誕生日	8月18日(獅子座)
出身	USA西海岸
血液型	B型
身長	172cm
3サイズ	B—93cm W—58cm H—89cm
好きなもの	鍋パーティー、ラベンダー
嫌いなもの	蜘蛛、塩辛
趣味	フィットネス、史跡めぐり
好きなタレント	ジョン・ローン

●アメリカから来た留学生。香山家に居候中。多少歪んだ日本観を持っているようだ。麻雀は文化交流の一環として藤兵衛爺さんから教わる。現在は弟子の中で一番強い。檜とラベンダーの香りを好む。居酒屋「てっちゃん」でアルバイトをして日本旅行の資金を溜めている。

スーパーリアル麻雀P7



©1997 SETA CORPORATION

[PVII] 設定資料集

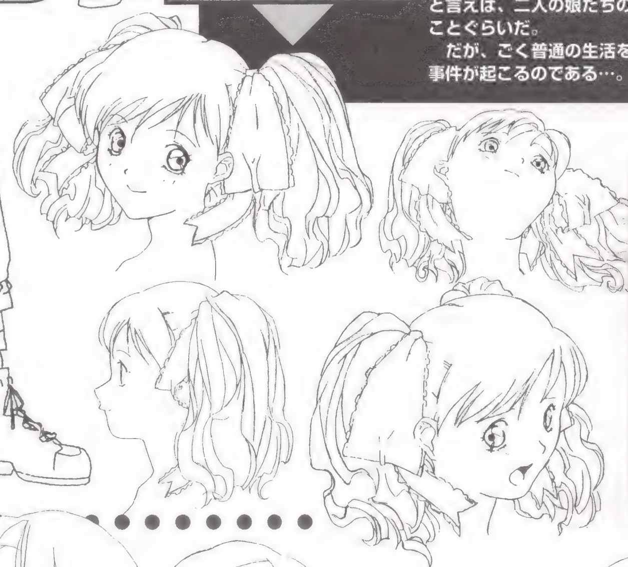
静岡県、伊豆。陸続きの小さな出島に、その別荘は建っている。海や山に囲まれた豊かな自然に調和した、古く、だが手入れの行き届いた洋風の屋敷…それは大正末期に建てられた、麻比奈家の別荘である。

「麻比奈家」。この近辺に住む者、そして麻比奈家本家のある神奈川県藤沢市に住む者であれば、その名を知らぬ者はいないだろう。相当な資産家である麻比奈家、その財を成した人物は「麻雀」をこよなく愛し、また事業の成功のカゲに「麻雀」が絡んでいるというのは有名な話である。

そして、「麻比奈家」に連なる者は老若男女を問わず麻雀を得意とするらしい…。

名の知れた資産家、とは言っても、麻比奈当主とその家族はいたって普通の人物で、夏姫、百合奈という名の二人の娘も普通の学校に通っている。変わったところと言えば、二人の娘たちの家庭教師はなぜか住み込みで勉強を教えている、ということぐらいだ。

だが、ごく普通の生活を送っていた麻比奈家の二人姉妹に、この夏ちょっとした事件が起こるのである…。

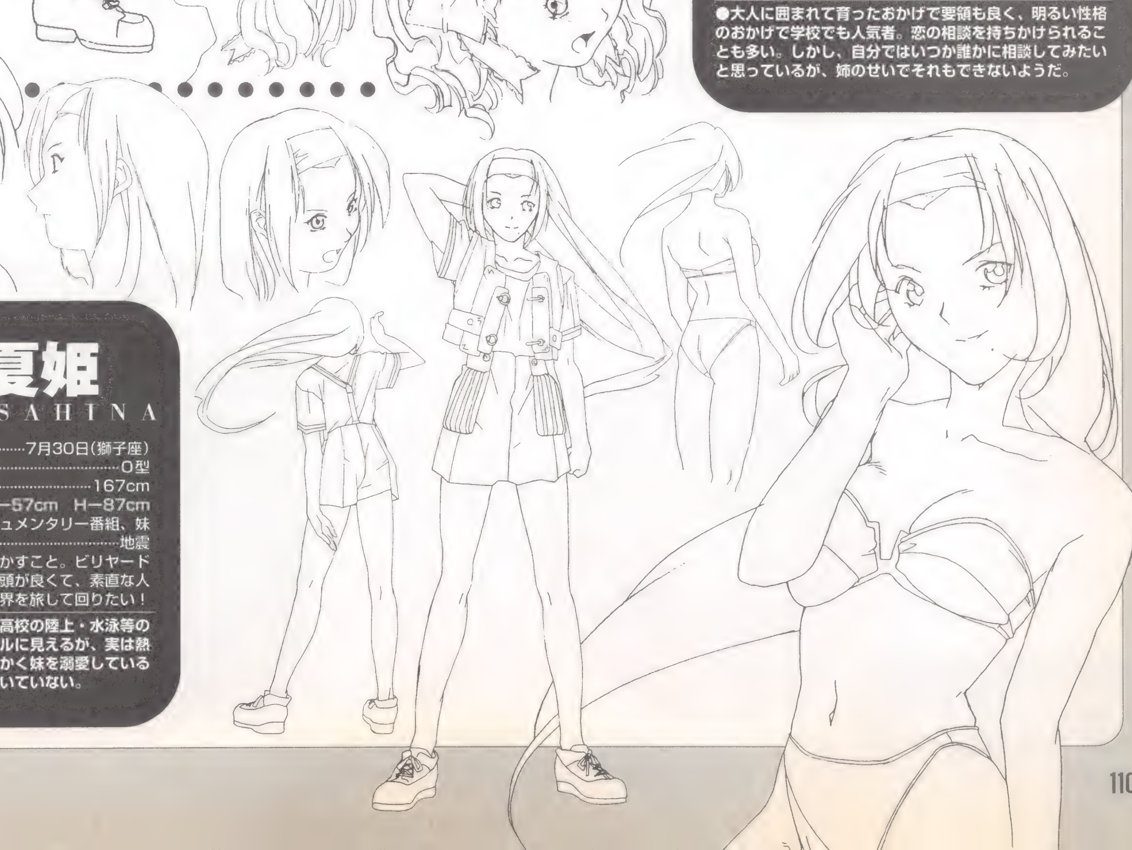


麻比奈百合奈
YURINA ASAHINA

誕生日……3月9日(魚座)
血液型……A型
身長……155cm
3サイズ……B−81cm W−57cm H−86cm
好きなもの……干した布団の匂い
嫌いなもの……虫、白いアスパラガス
趣味……オリジナルのおかし作り、可愛い食器集め
好きなタイプ……年上のお兄さん
将来の夢……アットホームなペンションを経営したい

●大人に囲まれて育ったおかげで要領も良く、明るい性格のおかげで学校でも人気者。恋の相談を持ちかけられることも多い。しかし、自分ではいつか誰かに相談してみたいと思っているが、姉のせいでそれもできないようだ。





麻比奈夏姫
NATSUKI ASAHINA

誕生日……7月30日(獅子座)
血液型……O型
身長……167cm
3サイズ……B−83cm W−57cm H−87cm
好きなもの……警察物のドキュメンタリー番組、妹
嫌いなもの……地震
趣味……身体を動かすこと。ビリヤード
好きなタイプ……頭が良くて、素直な人
将来の夢……世界を旅して回りたい!

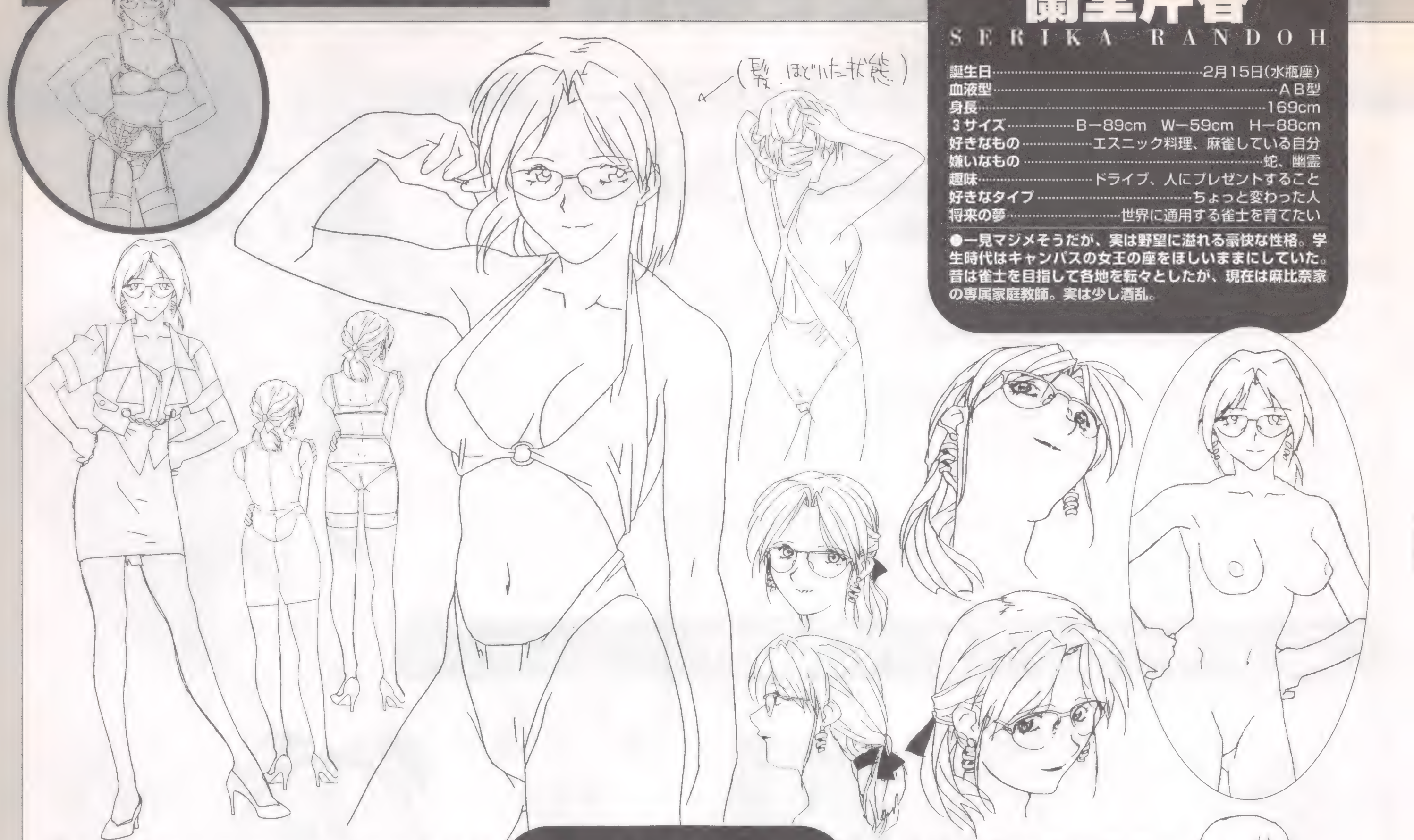
●スポーツ万能の女の子。通っている高校の陸上・水泳等の記録を次々塗り替えている。一見クールに見えるが、実は熱い性格で、かなりの負けず嫌い。とにかく妹を溺愛しているが、百合奈が困っていることには気付いていない。

蘭堂芹香

SERIKA RANDOH

誕生日	2月15日(水瓶座)
血液型	ＡＢ型
身長	169cm
3サイズ	B−89cm　W−59cm　H−88cm
好きなもの	エスニック料理、麻雀している自分
嫌いなもの	蛇、幽霊
趣味	ドライブ、人にプレゼントすること
好きなタイプ	ちょっと変わった人
将来の夢	世界に通用する雀士を育てたい

●一見マジメそうだが、実は野望に溢れる豪快な性格。学生時代はキャンパスの女王の座をほしいままにしていた。昔は雀士を目指して各地を転々としたが、現在は麻比奈家の専属家庭教師。実は少し酒乱。

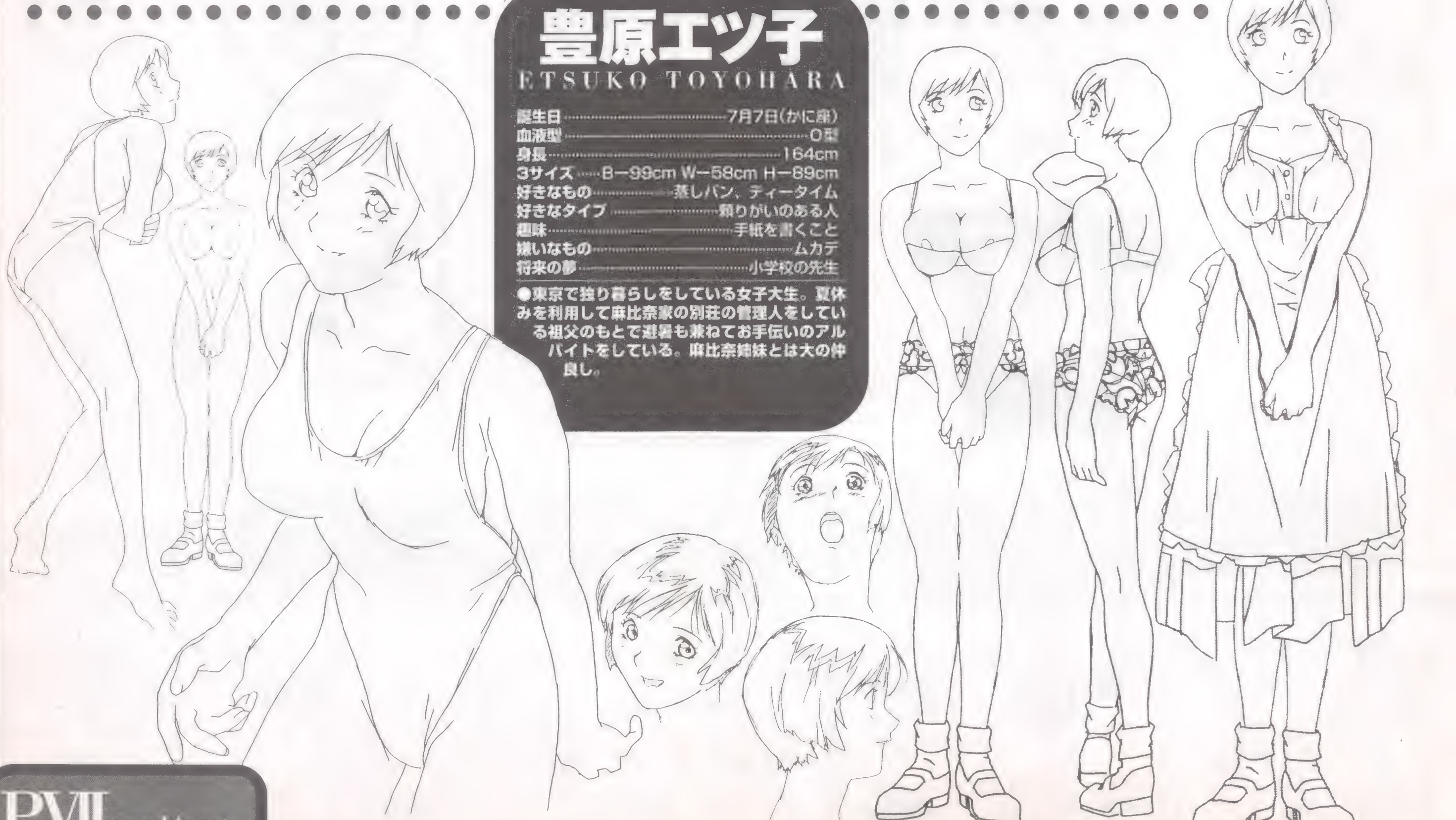


豊原エツ子

ETSUKO TOYOHARA

誕生日	7月7日(かに座)
血液型	O型
身長	164cm
3サイズ	B−99cm W−58cm H−89cm
好きなもの	蒸しパン、ティータイム
好きなタイプ	頼りがいのある人
趣味	手紙を書くこと
嫌いなもの	ムカデ
将来の夢	小学校の先生

●東京で独り暮らしをしている女子大生。夏休みを利用して麻比奈家の別荘の管理人をしている祖父のもとで避暑も兼ねてお手伝いのアルバイトをしている。麻比奈姉妹とは大の仲良し。



デ・ジ・キャラット声優オーディションに御招待！



5月2日(日)　六本木ヴェルファーレ

5月2日(日)に六本木ヴェルファーレで行われる「デ・ジ・キャラット声優オーディション最終選考会」に招待しちゃうぞ!貴方の目で未来のスターを選んで下さい!

観覧条件：ゲーマーズにてデ・ジ・キャラット関連商品を3000円以上お買上げのお客様に招待券を差し上げています。
但し招待券が無くなり次第終了となります。

参加特典：・当日オーディションでの投票権
・ブロッコリーオリジナルカードゲーム「アクエリアンエイジ」プロモーションカードプレゼント(柄／デ・ジ・キャラット)

内　　容：・デ・ジ・キャラット声優オーディション(参加者全員の投票 による)
・デ・ジ・キャラットの今後の展開発表
・アクエリアンエイジ制作発表

デ・ジ・キャラットプロフィール

名前：デ・ジ・キャラット
年令：10歳
身長：148cm
体重：38㎏
誕生日：2月8日
血液型：O型
性格：うかつ者でがんばりや。
特徴：怒ると、目からビームを出す。

デ・ジ・キャラットグッズ大紹介

ほんの一例です。
お店やホームページにて御覧下さい！



TVCMソングCD
「Welcone!」
価格:1500円(税別)



クッション(直径約40cm)
価格:2500円(税別)



デジキャンディー
価格:600円(税別)



クイックファイル
価格:500円(税別)



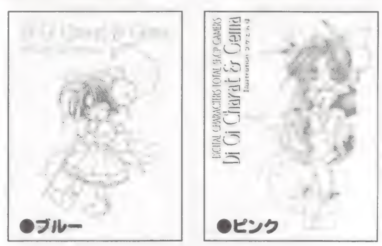
目覚し時計
価格：3500円(税別)



ミニフィギュアつき
携帯ストラップ
(原型：宮川武)
価格800円(税別)



Tシャツ白・黒(サイズM,L)
価格:各2000円(税別)



ポストカードセレクション
ピンク/価格:500円(税別・8枚入)
ブルー/価格600円(税別・10枚入り)

プラスチック仕様のカードです



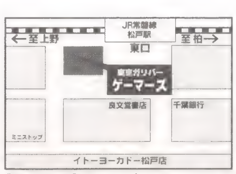
ハイブリッドカード
コレクション
(1袋7枚入)
価格343円(税別)

広告では紹介しきれないブロッコリーオリジナル商品を大量掲載！もちろん通販もできる！
ゲーマーズの最新情報もりだくさんのブロッコリーホームページは毎週木曜日更新！
ホームページ http://www.broccoli.co.jp　E-mailaddress support@broccoli.co.jp

ゲーム関連商品専門店
GAMERS



横浜店 OPEN／10:30〜20:00 TEL／045-317-4321
神奈川県横浜市西区南幸2-16-20三和横浜ビル2F



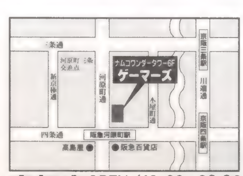
松戸店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1
ピアザ松戸ビル B1F



藤沢店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／0466-26-1400(代)
神奈川県藤沢市鵠沼東1−2
東急プラザB1サンパティーク内



長野店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1−3−6
K'S SQUARE 2F(タワーレコード下)



京都店 OPEN／10:00〜23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F



なんば店 OPEN／10:00〜19:30 TEL／06-6630-0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16

商品に関するお問い合わせ先：(株)ブロッコリー ユーザーサポート TEL03-5372-6208 [土日・祝祭日休み　10:00〜17:00]

1999 5.3～5.5世紀末を生き抜くためのコスパ3days!

コスパ IN TWINSTAR THREE DAYS

COSTUME PLAY DANCE PARTY

前売券ゲーマーズにて好評発売中!3日間通し5500円(税込)



「ゴー!ゴー!ウェイトレス」でおなじみ
DOORSミニライブもあるよ!(ゲスト/くにたけみゆき)

5月3日 ギャルズコスパ2

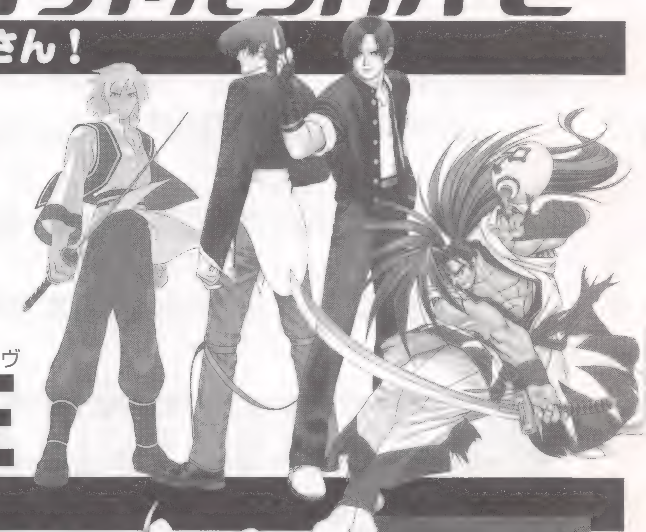
男装コスプレ禁止の秘密の花園!

場　所:神楽坂ツインスター
時　間:13:00～17:00(開場:12時)
当日券:3500円(税込) ノンアルコール フリードリンク制

男性の女装大歓迎!写真撮影のみの参加、私服での参加も大歓迎!
ただし男装コスプレは禁止なので御注意を!

※18歳未満はご入場出来ません。

5月4日 SNK® オフィシャルコスパ2



SNKファン必見!特別企画もりだくさん!

場　所:神楽坂ツインスター
時　間:13:00～17:00(開場:12時)
当日券:3500円(税込) ノンアルコール フリードリンク制

昨年9月に第一弾を開催したSNKコスパが、再び登場です。前回同様
SNKからの特別企画やプレゼントなど盛り沢山でお届けします!

※18歳未満はご入場出来ません。

5月5日 コスパSURVIVE

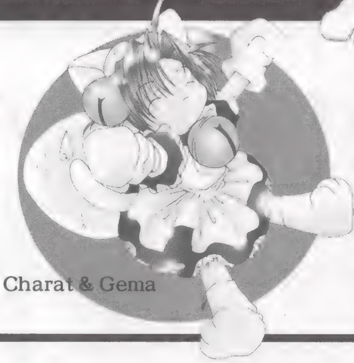
コスパサバイヴ

5月5日は毎年恒例コスプレの日!

場　所:神楽坂ツインスター
時　間:13:00～17:00(開場:12時)
当日券:3500円(税込) ノンアルコール フリードリンク制

3日間のしめくくりがコレ!「5月5日は毎年恒例コスパの日」ということで毎年この日は欠かさずコスパやってます。只今すげー企画を考えてますのでお楽しみに!あと、この日はゲーマーズのマスコット「デ・ジ・キャラット」のコスプレコンテストがあるよ!

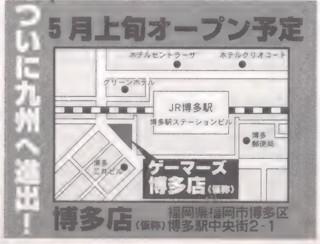
※18歳未満はご入場出来ません。



Di Gi Charat & Gema



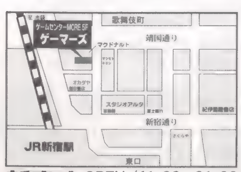
ゲーム関連商品専門店
GAMERS



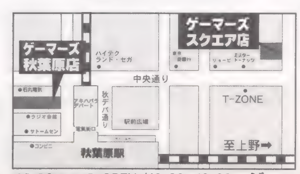
博多店(仮称) 福岡県福岡市博多区博多駅中央街2-1



池袋店 OPEN/11:00～21:00 TEL/03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



新宿店 OPEN/11:00～21:00 TEL/03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F



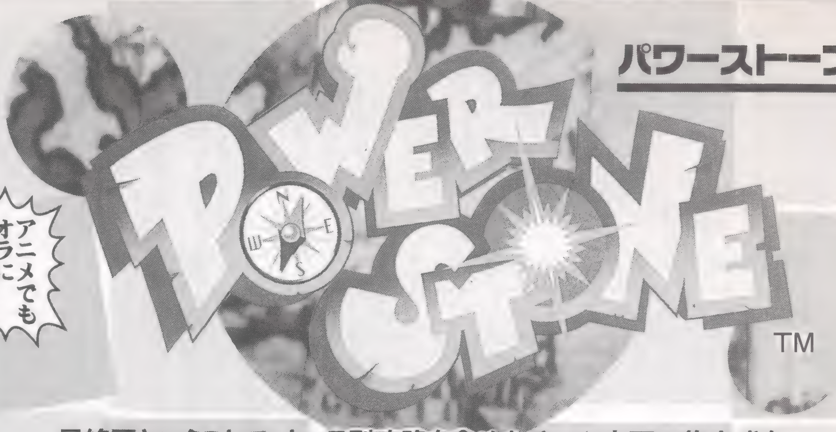
秋葉原店 OPEN/10:30～19:30 TEL/03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN/11:00～20:00 (日・祭11:00～19:00) TEL/03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル



コスパ主催:(株)ブロッコリー　お問い合わせ:TEL03-5372-6210 [土日・祝祭日休み 10:00～17:00]

いよいよ最終回だけど、このゲームを忘れるな！



パワーストーン

最終回ということで、キャラ別攻略を含めたチーム力石の集大成を、ここに披露しておきたいと思う。

担当：チーム力石with徹倶楽部

ジ○ス○ィスに似てる!?
投げに関する基礎知識

間合いは広いのになかなか決まらない、しかし重要な「投げ」。狙って投げられるようにしよう！

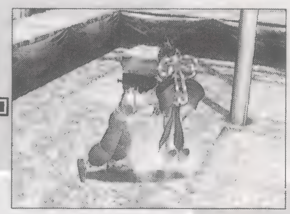
担当：はまー

割り込みには使うな！

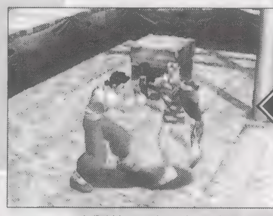
まず、投げの性能をまとめていこう。このゲームにおける投げは、いわゆる「1フレーム投げ（入力の直後に相手を掴める投げ）」ではない。フォッカーやルージュといったPの早いキャラと同時に入力した場合、投げ判定が出る前に一方的にやられてしまう。

また、投げモーションそのものが出せるようになる条件も、けっこう制限されている。条件については後述するが、これを満たしていない状態で入力すると、ただのPが出てしまうので注意。

と、ここまで悪い面ばかり強調してしまったが、当然メリットもある。投げそのものは相手が地上にいる状態でしか発動しないが、いったんモーションが出てしまえば、空中にいる相手でも有効範囲内であれば擱んでくれる。つまり、ジャンプによる投げ回避は完璧ではないということだ。



「投げられる！」と思ってすかさずジャンプしても、



カチッ！強制的に引きずり降ろされてしまう。

ちなみに、空中投げに関しては、地上と違って完全な1フレーム投げになっている。投げスカりモーションもなく、相手が地上にいたときは踏みつけ、相手は空中にいるが投げ間合い外だったときはジャンプPになる。

連続投げは厳禁！

投げを使ううえで特に気をつけたいのが「システム的に相手を投げられない瞬間がある」ということ。例えば、変身が終わったときの隙を投げることはできるが、「投げでゲージを減らして変身を解除させた場合、その隙に再度投げを決めることはできない」ようになっている。投げで解除させたときは、普通の打撃技も1発しか当たらないので、武器攻撃や単発のP+K攻撃（前号を参照のこと）で反撃していきたい。



うまく変身を投げて大ダメージ確定！と喜んでいると、



ただのPに化けてしまって超ショボい思いをすることに。

結局は先に投げたモン勝ち？

もうひとつ、投げに関する重要な要素として「投げ抜け後の攻防」がある。

まず、投げ抜けの有効時間について。これは、擱まれてから約60分の7秒程度の余裕がある（編集部調べ）。前述のように、入力から擱むまでの時間もあるので、実際にはかなり投げ抜けしやすいと言えるだろう。ちなみに、背後投げに関しては完全に投げ抜け不可能。技の隙を投げるときは、できるだけ背後に回り込むようにしたい。

さて、投げ抜けされてしまったとしても、落ち込むのはまだ早い。この後は、じつは「投げを決めた側（投げ抜けされた側）が先に動ける」状態になっている。当然投げ抜けした側はしばらく動けないうえに、（段差などがない限り）お互い投げ間合い内のまま。投げ抜けされた側が再度投げを仕掛けると、移動や技はおろか、ジャンプでもかわすことができない。

さらに、ガンロック・ジャック・竜馬に関しては、投げを抜けられたとしても、その硬直中にP（ジャックはKのほうがいい）からのコンビネーションを確定で叩き込むことができる。近くに箱などがあるとそちらを優先して押してしまうが、投げ抜けの成否に関わらず体力ゲージ1本前後を持っていけるので、覚えておいてソンはない。



投げ抜けされても、メゲずにボタン連打！



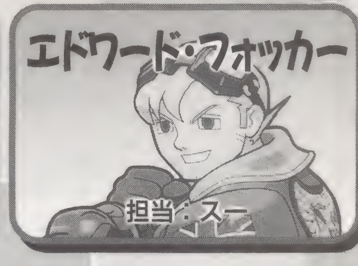
ちゃんとヒット表示もつながります。逃がすな！

そのほかのキャラで投げ抜けされた場合、ダメージを与えるためには「二択」を仕掛けていかなければならない。「先にジャンプして、投げ抜け失敗で暴発したPを上からP+Kで踏む」か、「こちらのジャンプを読んで逃げようとしている相手を再度投げる」か、だ。

これ以外の選択肢、例えばコンビネーションの2発目以降をヒットさせようとしても、エスケープされたり逆に投げで吸われたりして、結果不利になってしまう。

FINAL SPECIAL

最終回ということで、全8キャラの変身前と変身後の基本的な攻め方を、もう一度おさらいしておきたいと思います。



変身前 アドバンテージ高し!!

全キャラ中、極めてスタンダードな中量級に分類されるフォッカー。なんといっても2段ジャンプによるメリットが大きく、ほかに2段ジャンプが可能なキャラはあやめだけ。それ以外のキャラに対しての制空権は、かなり有利。この2段ジャンプがあるおかげで、相手の攻撃を回避しやすく、変身されてしまったとしても、あまりプレッシャーを感じられずにいられる。

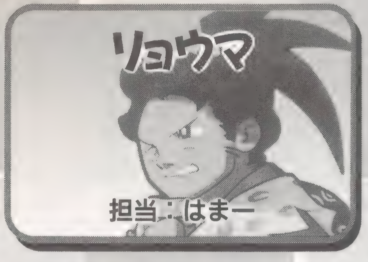
変身後 K+Jで大安定

変身しても普段とあまり行動は変わらない。アイテムを常に携帯して動き、相手を追い詰めていく。パワードライブ技は相手に近接している場合のみKを使うだけ。Pのミサイルは完全に封印していい。

ゲージが切れそうになったら、できるだけ相手に近づいて、ジャンプしてからパワーフュージョンのK+J一択。まずヒットするが、もしすべてかわされて反撃をされたら、それは必要経費ぐらいに思っておこう。


この高低差が主導権のカギを握る。空中投げに注意しつつ攻撃だ。


変身後のPは連打するとヒット数は上がるが、ダメージ的に効率が悪い。



変身前 機動力はリーチで補え

リョウマは重量級に近いバランス型で、小柄ながらも移動スピードは遅い。相手を追うためには、思いのほか慎重にならざるを得ないだろう。

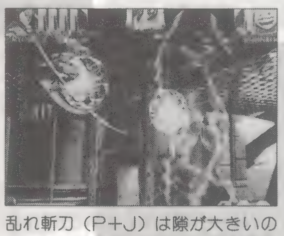
しかしそれを補ってくれるのが、Pで出る刀攻撃。ジャンプ箱投げで相手が飛んだら、着地にPからのコンビネーションを狙う荒技も可能だ。また、何気ないジャンプPがさりげなく相手の行動を制限してくれる。ジャンプ下りP→コンビネーションの連続技も、リョウマの場合は割と実戦的。

変身後 雷刃剣強し!

普段の立ち回りは苦労するものの、変身できればなかなか強力。ゲージの消耗が激しいぶん、非常に避けづらい連携が組める。

まずは、柱の近くで空中雷刃剣（ジャンプP）を1~2発発射。そしてすかさずジャンプし直し、柱につかまってからP or Kで突っ込む!空中雷刃剣の誘導弾がヒットしていれば柱攻撃も連続技になり、これをジャンプで避ける相手には着地に地上雷刃剣連打を狙うチャンス。フルヒットすれば相手は気絶だ。

自分の残りゲージが少なくなったときも、パワーフュージョンを狙わずに空中雷刃剣を使う。残りゲージが数ドットしかない状態でも、1回のジャンプで確実に空中雷刃剣を5回まで出せるからだ。ヒットしなくてもかなり安全に変身を解除できるし、気絶させたときに使えば、誘導弾5発がヒットしている間にパワーストーンを回収できる。


乱れ斬刀（P+J）は隙が大きいので、ゲージが減ったらこっちを使え。



変身前 柱からの飛びつきに違いあり

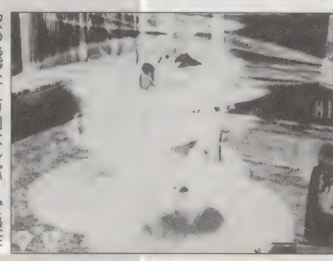
ワンタンは2段ジャンプこそできないが、足はそこそこ速く、スピードタイプのキャラに分類される。

柱に捕まってからの飛びつきは、打撃でなく相手をつかんで投げ飛ばす技なので、変身中（スーパーアーマー状態）の相手にも有効であることも覚えておこう。それ以外では、これといった特長もなく、基本戦略がPS奪取とアイテム攻撃にあるという点も他キャラと同じ。

変身後 端に追い込んで大龍玉!

アイテム攻撃をメインにし、ゲージが少なくなったら大龍玉（P+J）で締めよう。ただ、スペースが広いと簡単に回避されてしまうので、やはり端に追い込んでから使うことが大切。

ドラゴンタイフーン(K)は、進行方向と逆向きに吹っ飛ばす性質があるので、巻き込んだら画面端と逆方向にレバーを入れるクセをつけよう。対空には、相打ちになりやすいタイフーンより、一方的に勝てるドラゴンファング(P)のほうがオススメ。まあ、タイフーンで端に吹っ飛ばすという狙いがあるなら別だが。趣味の連続技として「近距離地対空ドラゴンファング→武天流舞（K+J）」なんてこともできるが、ダメージが低く、接地前に拾わなければいけないという点に注意。


吹っ飛ばす方向はレバーで操作可能。端に飛ばし大龍玉を狙え!



変身前 基本的にはキツいが…

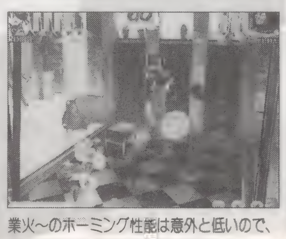
ルージュは「スピードタイプ」に分類されているものの、2段ジャンプがなく打撃にもこれといった特長がないため、「寄っていくのは比較的楽だが、そこから攻めるのは難しい」キャラといえる。

とはいえ、体が小さく回避能力は高いので、このゲームの基本である武器を使った攻防に関しては、すべてのキャラに対して互角以上に渡り合えるはず。「ミスをしない」方針で、じっくりとチャンスを窺おう。

変身後 追い詰めてからが勝負!

もしうまく変身できたとしても、油断は禁物。ルージュのパワードライブ技はクセが強く、相手の行動を読んでいないとうまく当たらないことが多い。まずは基本に則って箱を持ち、業火の吐息（P）が届く距離まで詰めていこう。ジャンプ直後の箱投げで相手を飛ばし、着地に業火の吐息を当てていきたい。また、かなり近ければ夢への誘い（K）も当たり、こちらはクリーンヒットすればゲージ1本持っていく高威力。ジャンプから出せばエスケープもされないので、なるべく狙ってみよう。

パワーフュージョンは、こと対人戦にかぎっては魔神召喚(ジャンプ中K+J)で決まり。低空で発動して相手を追っていけば、なんだかんだでよく当たる。逆に灼熱の罠(P+J)は、熟練者相手だとほとんどクリーンヒットしない。


業火～のホーミング性能は意外と低いので、相手の機動力が下がる瞬間を狙うこと。

キャラクター別ワンポイントテクニック集



変身前 立ち回りはツライ

重量級に分類されるが、ガンロックよりは微妙に走るスピードが速いガルーダ。だが、足が遅いことに変わりはないので、広いステージで軽量級を追い詰めるのは一苦労だ。しかもジャンプP+Kをはずしてしまうと、着地の際の硬直がハンパでなく、相手がそれを見てからジャンプキックで攻撃しても、間に合ってしまうほどだ。ヒットすればダメージも大きく、PSをゲットできるP+Kだが、ガルーダはよほどでない限り、使わないほうが無難だろう。

変身後 最大のコンボを狙え!!

なかなか変身するのはツライが、変身してしまえば、最大の見せ場がやってくる。それはゲージ2本半をイッキに奪えるコンボだ。

狙うのはジャンプしてからのK。ヒットしたら、相手は宙高く吹っ飛ばされる。そこで、少しタイミングを遅らせてからパワーフュージョンのK+Jを出すと、宙を舞っている相手を強制的にキャッチして、ダメージを与えるのだ。このコンボ狙いだけでも価値はある。



このようにかなり高く飛ぶので、速すぎないようにタイミングを合わせ、



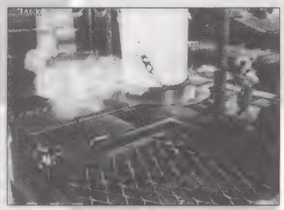
K+Jでキャッチ!!このダメージだけでも、ある意味効率的なのでは!?



変身前 姿勢が低い

ジャック最大の特徴は「歩行姿勢が低い」点にある。拳銃やバーナーが歩いてかわせるというのは大きな利点だ。だが、姿勢が低いかわりに横長になってしまうという欠点もあり、必ずしも得をしているというわけでもない。以上のことを踏まえ、基本に忠実にアイテム攻撃とPS奪取を狙っていこう。

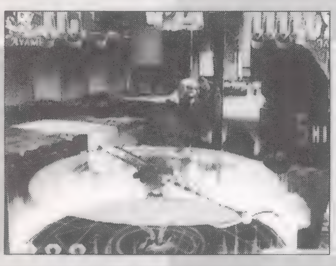
発売バージョンでは空中投げから地上投げがつながらなくなってました。ゴメン。



この姿勢の低さが唯一の利点。

変身後 決め手が…

変身後は、ローリングスラッシュ（P）はまだしも、大振りのラウンドスラッシュ（K）はかなり当てにくいので、「アイテムを投げてジャンプを誘い、着地を狙う」といった工夫が必要。とはいえ、ダメージ効率で考えるなら、基本どおりアイテム攻撃で攻めて、残りゲージが少なくなったら起き上がりにミザリーレインを重ねるのがいい。



根元ヒットはダメージ高し!反撃の恐れもあるが、トドメなら問題ない。



変身前 確定で殴る

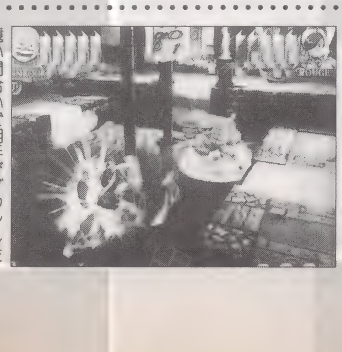
ガンロックは全キャラ中一番足が遅いので、広いステージでは素早い軽量級キャラを捕まえにくい。だが、木箱やタルなどのアイテムを投げるスピードは一番速いので、常に木箱などを持ちながら移動し、相手を追い詰め投げた直後にジャンプキックで攻めるなどのバリエーションを。

もし相手を投げて、そこで投げ抜けされた場合。このとき、ほかのキャラも同様に投げ抜けされた側が先に動ける。ほかのキャラならば、そこからジャンプしてP+Kを狙うが、ガンロックはPをすかさず連打しよう。なぜなら、投げ抜け直後の間合いは、ちょうどガンロックのPがヒットする間合いで、エスケープも不可能。オマケに、すべてヒットすると、PSを2個吐き出させる。ただ、投げ抜けした場合はすかさずジャンプで逃げるのを忘れずに。

変身後 うまくKを使う

変身しても、特にこれがヒットさせやすいという技は、残念ながらない。しかし、アイテム攻撃で相手をダウンさせた直後に、追い打ちとしてKを使うのは有効だ。

変身が解ける直前のパワーフュージョンは、P+Kを使う。ボタンを押してから、発動までに若干時間がかかるので、できるだけ相手と離れて使うように。近いと投げられてしまう恐れがあるからだ。



遠い間合いで相手がダウンしたら、すかさずKで追加ダメージ。



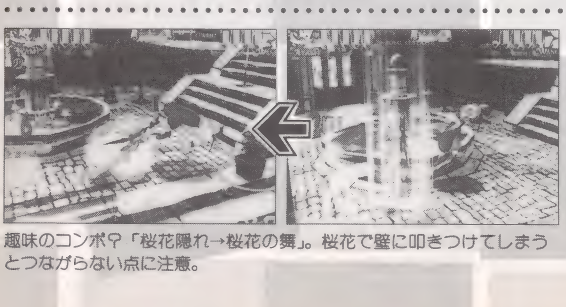
変身前 抜群の回避能力!

足が速く、2段ジャンプ可能という特長を持ち、機動力（=回避能力）では全キャラ中トップの性能を誇る。戦術として「ジャンプの着地を狙われる」ことが多いだけに、2段ジャンプ可能というメリットは大きい。アイテム攻撃で攻撃力不足を、機動力で防御力不足を十分補えるはずだ。

変身後 やはり頼れる百花繚乱

変身後は、時間いっぱいまでアイテムで攻撃し、百花繚乱（P+J）で締めるのがセオリー。だいぶ百花繚乱の避け方が研究されてきたとはいえ、足元に障害物の多い場所や天井の低い場所で使ったり、起き上がりに重ねたりすれば、そう完璧に避けられるものではない。さらに、終わり際の手裏剣をくらってくれれば、ダウン中にPSを2つ回収できることもあるのがおいしい。

地上or空中の桜花隠れ（K）ヒット後や、地対空で花手裏剣（P）がヒットした後は、ダウン中の相手を桜花の舞（K+J）で拾うこともできる。ただ、コンボ補正のせいでダメージが低く、変身解除後のPSの回収しやすさに関しても百花繚乱のほうが上なので無理に使うことはない。

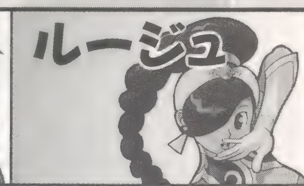


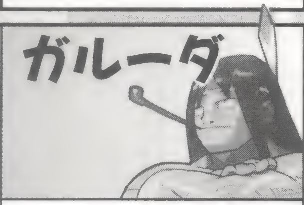
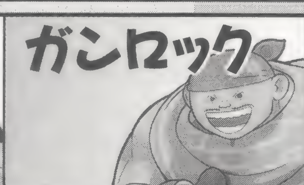
趣味のコンボ?「桜花隠れ→桜花の舞」。桜花で壁に叩きつけてしまうとつながらない点に注意。

地の利を生かす3

前2回で、各ステージ別に解説を行ったが、今回はズバリ、キャラとステージとの相性を徹底的に調べてみた。何度も言うが、ステージ選択は、めちゃくちゃ重要だぞ。

表の見方
◎…最適！
○…やや有利
△…やや不利
×…最悪！

	エドワード フォッカー 	ワンタン 	リョウマ 	ルージュ 
ロンド	◎	×	△	×
トンアン	△	◎	○	○
ムツ	△	△	×	○
マーダッド	◎	○	△	×
ダルズタウン	○	△	×	△
ドーンボルタ	○	○	◎	△
マンチェス	○	○	○	◎
オオエド	△	△	◎	○
講評	基本的に機動力の高いフォッカーに苦手なステージはない。特に2段ジャンプが生きる、広くて天井の高いステージが得意。木箱やタルのスピードもそこそこなので、木箱やアイテムの数も多いと、より勝率も上がるだろう。 狭いステージは、回避がツラい局面もあるが、変身してしまえばパワーフュージョンのP+Jがまず当たる。	変身を大龍玉で締めたいので、足元に障害物が多く、天井も低めのトンアンステージがオススメ。狭ければ、ダウンさせずにいきなり出しても割と当たるが、ロンドのように広いフィールドだとそうはいかない。そういったステージになってしまった場合は、タイフーンを活用して端に吹っ飛ばし、起き上がりに重ねることが大切だ。	変身後の空中雷刃剣→柱攻撃の必殺パターンのために、フィールド中央付近に柱のあるステージを選びたい。ただし通常の立ち回りのことを考えると、狭すぎて身動きのとりづらいトンアン、マンチェスは諸刃の剣。 地元のムツは、フィールドが広い&中央に柱がない&屋根に乗って空中雷刃剣を避けられるとかなり相性が悪い。	変身後に業火の吐息を生かしていくためには、狭くて段差の少ないステージが最適。ただし、オブジェが多すぎて機動力の下がるトンアン、画面中央をキープしにくいドーンボルタは若干マイナスポイント。地元のマーダッドは、広いうえに段差もあって相性が悪いので、乱入時はボタン連打で選んでしまわないことをオススメする。

	ガルーダ 	ガンロック 	ジャック 	あやめ 
ロンド	×	×	×	◎
トンアン	◎	◎	○	◎
ムツ	×	×	△	○
マーダッド	△	△	△	△
ダルズタウン	○	○	△	△
ドーンボルタ	○	○	△	△
マンチェス	○	◎	○	○
オオエド	△	△	△	○
講評	ガンロックよりは若干足が速いとはいえ、やはり軽量級に苦戦を強いられるガルーダ。対等に対戦を進めていくカギは、ガンロックと同様に狭くてアイテムの多いステージといえる。 しかし、トンアンを選択すると、変身後のジャンプKが当てづらくなるので、微妙ではあるが戦力ダウンか。通常、変身のどちらを取るか難しいところだ。	全キャラ中一番足が遅いガンロックは、広いステージでの対軽量級戦がかなりツライ。捕まえることもできずに、一方的にやられてしまうことも少なくない。そこで、こちらから乱入する場合は、狭くてアイテムの多いトンアンが絶好のステージ。迷わず選ぼう。 ステージが狭いことで、変身後の攻撃もうまくヒットさせることができる。	ミザリーレインは対重量級には効果的だが、そうでないキャラは歩き続ければ容易にかわすことができるため、広いステージでは絶対に対戦したくない。なるべく足元に障害物が多く、段差のあるステージを選びたいところだ。また、わずかに段差があるステージのほうが、より歩行時の背の低さを利用しやすいというのもポイント。	高い機動力で差を付けたい場合、ロンドのように広くて天井の高いステージを選ぶといい。こちらの攻撃もかわされやすくなるが、それ以上にこちらの機動力が生かせる場所だからだ。PSの奪取に自信があるなら、百花繚乱が避けにくいトンアンを選ぶのもいい。密集したアイテムの出現位置を制圧できれば圧倒的優位に立てるはずだ。

マルゲ屋 ゲームアニメ系同人誌通販のお知らせ

人気作家めじろおし！マルゲ屋通販で簡単GETだ！

●申し込み方法

①FAX・手紙・ハガキのいずれかでご注文を承ります。
●マルゲ屋本部通販係　東京都千代田区神田神保町1−26
TEL03（3293）9069　FAX03（3293）9329
＜右記「お客様ご記入事項」をご記入の上、お申し込みください。＞
②マルゲ屋ホームページ・ご注文フォームにてご注文を承ります。
●http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/
＜同人通販コーナー画面の指示にしたがってご注文ください＞

●お客さまご記入事項

①住所（フリガナ）　②氏名（フリガナ）　③年齢／学年
④電話番号　⑤FAX番号　⑥性別　⑦保護者名（捺印）
⑧商品番号　⑨商品タイトルと1タイトルごとの希望冊数
※項目⑦は高校生を含む18才未満のお客様のみ必要です。
また、対象となるお客様のアダルト指定誌ご購入はできません。

●商品のお届けと代金のお支払い

ご注文後10日前後でお届け致します。
商品をお受け取りになるさい、配達員に料金をお支払いください。

お支払い頂く料金 ＝ 商品代金 ＋ 代引き手数料（250円） ＋ 送料（180円〜660円）

FREE



吉崎観音社「パーフェクトセレクション観音'98」
通販番号:25614　価格:¥1,143 +TAX ¥57



吉崎観音社「BIT FIGHTER1」
通販番号:29919　価格:¥1,143 +TAX ¥57

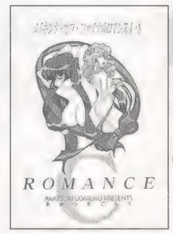


吉崎観音社「BIT FIGHTER2」
通販番号:29926　価格:¥1143 +TAX ¥57

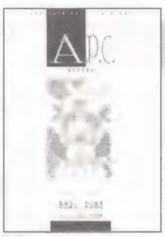


吉崎観音社「ROMANCE A」
通販番号:21005　価格:¥600 +TAX ¥30


吉崎観音社「ゼルダの伝説：ミンナニハナイショダヨ」
通販番号:29896　価格:¥714 +TAX ¥36



吉崎観音社「ROMANCE C」
通販番号:29889　価格:¥600 +TAX ¥30



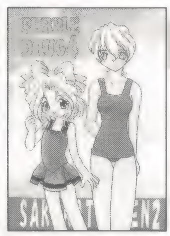
Anorak Post「A.P.C」
通販番号:21784　価格:¥1,200 +TAX ¥60

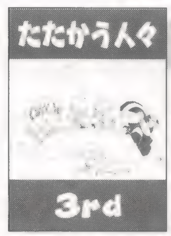


アブリエルのHERT「BIZARRE SORCERY」
通販番号:24884　価格:¥400 +TAX ¥20



ぼぶぐるま「make a dash」
通販番号:25409　価格:¥500 +TAX ¥25


爆乳ハウス「PURPLE DRUG4」
通販番号:30229　価格:¥300 +TAX ¥30



劇団しろくろ「たたかう人々3rd」
通販番号:28967　価格:¥300 +TAX ¥15



ADULT



LIPSTAR「Stay With Me」
通販番号:29643　価格:¥857 +TAX¥43



うなぎのぼり「FANCY-FREE」
通販番号:29339　価格:¥1,100 +TAX ¥55



そうるまじっく「GARGOYLE」
通販番号:25973　価格:¥800 +TAX ¥40



時美組「T.C.SUN」
通販番号:29292　価格:¥1,200 +TAX ¥60


スタジオ亜人類「ANALOG CABIN」
通販番号:26253　価格:¥700 +TAX ¥35



伊藤真美「pink spider」
通販番号:27588　価格:¥900 +TAX ¥45

いますぐ欲しい！もっといろんな本が知りたい!!という方へ

マルゲ屋各店のご案内

常時多様な商品と最新作を取り揃えてご来店をお待ちしています。
（ご紹介商品の一部は取り扱い店舗に限りがございます）

- ●神保町店　千代田区神田神保町1−26新声社ビルB1F
- ●札幌店　札幌市中央区南2条西1−1宮本ビル2F
- ●仙台店　仙台市青葉区中央4−9−13仙台ホリビル1F
- ●名古屋店　名古屋市中村区名駅4−4−19ミスズビル2F
- ●大阪梅田店　大阪市北区芝田1−4−8北阪急ビル1F

※通信販売の受付けはマルゲ屋本部のみで行っております。

ゲームアニメの同人誌・同人ソフト・グッズの 委託常時募集中!!

全国のマルゲ屋にあなたの商品をならべてみませんか!?

お近くのマルゲ屋、またはマルゲ屋本部まで見本をお送りください。追って案内書をお送りいたします。委託に関するご質問など詳細はTELまたはFAXにてお気軽にお問い合わせください。
（見本の返品はいたしておりません。あらかじめご了承ください。）

（株）マルゲ屋 本部　東京都千代田区神田神保町1−26　TEL 03（3293）9069/FAX 03（3293）9329

☞ご意見・ご質問は、上記マルゲ屋本部TEL・FAX、またはメールアドレス marugeya@shinseisha.co.jp まで。

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主					
お名前（ふりがな）		電話番号	市外局番　局番　番号	性別	1男 2女
生年月日	西暦　年　月　日				
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所（ふりがな）	都道府県		

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料：　円（手数料　円）		
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額　円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄	
処理日	
伝票No.	

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1023

差出有効期間
2000年3月31日
まで
★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F

株式会社　新声社
読者サービス部　行

101-8791 010

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。
（1枚のみの場合は不要です）

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX	市外局番	局番	番号

枚数	枚中	枚目

（キリトリ線）

（キリトリ線）

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- 本「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」、または「電話（平日10時〜17時受付）」でご注文いただけます。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご記入の際にご注意ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

＜送料・代引き手数料＞
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円	（例） 10,000円… 700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）　または　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

（キリトリ線）

ご注文主	お名前（ふりがな）	㊞	電話番号	市外局番　局番　番号	性別	1男 2女	生年月日	西暦　年　月　日
	郵便番号	□□□-□□□□	ご住所（ふりがな）	都道府県				

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	円（手数料	円）
ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額		円

保護者名	㊞	会社記入欄	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）			伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）	代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。

※太枠内のみご記入ください。

ついにこの日がやってきた…

SPIKEOUT™

FINAL EDITION

念願のシップヤードを一挙6ページにて大攻略！
といいつつも、頼るは己の腕のみ。



担当：神保町スパイカーズ

3-1

LIFE×2 SP×1

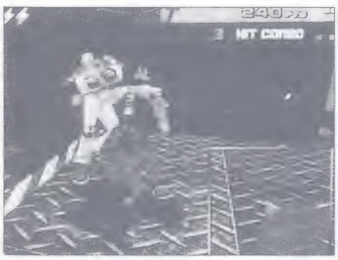
正方形の四角い場所が戦場のエリア1は、いきなりの難所。シップヤードのザコの中でも特に危険な奴が多数出現してくるからだ。こいつらの危険なところは、「ひるみ」にある。連続攻撃をくらったあとにひるんでしまい、追加で攻撃をくらって…下手をすると体力半分ぐらい一気に持っていかれるぞ。したがって、まずはこの凶暴なザコの種類を覚えてしまい、そいつらを優先して倒していくようにするのが重要である。

さて、道中を見てみるとエリア1の敵の出方は非常に特徴的。2つの出現場所からしか出てこないので、出口で待ちかまえて1体を速攻、というのが超効果的なのだ！左の出口は茶デブが多いので、右で待ちかまえよう。右から来るザコは出現と同時にビート×6からチャージLV1でちょうど倒せるはず（左から来るザコは体力が多い）。

右を倒しきるくらいで左から来たザコが近くにいるので、これに対してもビート連打で対処する。というのも、道中は地形の移動の関係で、投げに行くと摑めなかったり羽交い締めにいけなかったりすることが頻繁に起こるからだ。打撃重視でいこう。

だいたい2体目を倒すぐらいで次の組が来る。もちろん右の奴を狙いに行こう。

最後の組は、2つの出現場所から2体ずつ続けて出てくる。1体目はB+Cで転ばして、2体目をビートで攻めていく。最後の1体になったらボス戦のために誘導しよう。



出現場所で待ちかまえて、コンボで一気に倒していくのが有効。



茶デブ

背が小さいのでパンチの初段がすかりやすい。B+Cを使え！

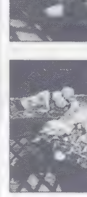


ハゲ

4段攻撃が痛い。2段目と3段目の間にパンチで割り込めるぞ。

エリア1 BOSS







TOMAHAWK

《特徴》

長い得物を持ったこのボスは、リーチの長い攻撃が多いのでとっさにかわしていくのが非常にやりにくい。動きは特に速くはないが、攻撃時の速度が速い上に隙が少ない。ただし、攻撃の誘導性能が低いので、円軌道で下がっていけば当たらないものばかり。

●ジャンプ攻撃

接近したときにコレを出されるとキツイ。くらうとダウンするが、追い打ちを入れられることが多いので注意。

攻撃範囲が広い上に、正方形という地形が重なって「誘導」が不可能なボス戦となっている。したがって、開幕直後が非常に重要だ。

ボスは合図と同時に中央上から降りてくる。そのあとザコが1体ずつ順に降りてくるようになっている。

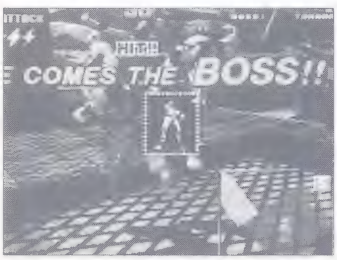
まずは道中最後のザコをボスの落下地点まで誘導してから倒そう。そうしたらすぐにチャージを溜めて、LV1をボスの落下に合わせよう。このとき、後ろから当てるようにするため、道中の進行方向から見て「奥から手前に」自分が向いているようにする。

これでボスが倒れる。すぐに昇り蹴りを1発当てて遠くに吹っ飛ばそう。そうしたら、上から降りてきたザコにジャンプ投げを決める。続いてもう1体にもジャンプ投げだ。

あとはこの2体を優先してジャンプ投げを決めていくようにする。こいつら2人（ハゲ）がライフとSPを持っているぞ。

開幕の一連の動きが終わったらあとは実力勝負。ここでは、Sを押しながらの円軌道後退をして隙をうかがうといい。1体でも群から離れたらそいつに向かってジャンプ投げを決めていこう。とにかく投げ重視で巻き込みを狙い、漏れた相手を摑みにいくようにする。チャージ攻撃は当たればいいが失敗するとボコボコなので使いどころが…。

ちなみに、ボスの相手をするのはザコを処理し終わってから。なるべくボスとの距離を取るようにしてザコを処理していこう。



落下地点でチャージLV1をぶち当てろ！この開幕が重要。

右 3-2

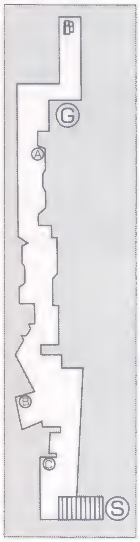
LIFE×2 SP×2

上り階段からスタート。茶デブを含む4体のザコが出現する。B+CBで転ばせるか、LV3で気絶させてLV4を重ねていくのが手堅い。投げるときは必ず階段の上方向に。一度囲みを突破して、上の平地で戦ってもいい。

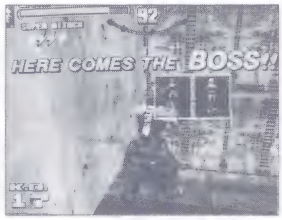
このエリアは極端に細長い形をしており、通路をどんどん進みながらザコと戦っていく展開になる。縦一列にザコが出現するパターンが多いので、走り攻撃で先手を取る→その後起き上がりにLV4→そして漏れたザコを摑みにいく、という手順で倒していこう。走り攻撃はスパイク、ホワイトならばC+Dの跳び蹴り、リンダならB+Cのスライディングがいい（テンシンは使いにくいのでB+CBなどで転ばせてから）。



縦一列に出るザコは走り攻撃で先手を取ろう。



通路の突き当たりがボス出現ポイント。ここに出る黄ザコ×2、茶デブ×1の4体がボス前最後のザコ群だ。ラスト1体になったらボスの誘導のために、写真の位置まで大きく戻って倒すように。



この位置で待機。ボス登場時にタイムが99ほしいところ。

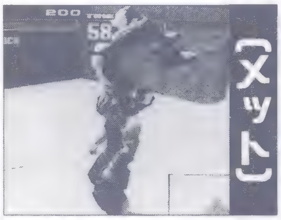
なお、ザコ（ボス）はプレイヤーキャラよりも走るスピードが速く、逃げていると後方から跳び蹴りをくらってしまう。これを防ぐには、画面内に敵の姿が見えたら「Sを押しながら横にずれる」ことで回避できるぞ。

【青ザコ】



3段連携を2種類（ダウン&気絶）使ってくる。ライフは少なめ。

【メット】



ボス戦専用のザコ。肘スタートの気絶連携が最悪。囲まれたら迷わずSP。

エリア2 BOSS



KITTY



LISA

《特徴》

黄のキティはB+Cでダウン。青のリサはノーマルならば起き上がり無敵無しという特徴がある。使う技は同じ。

●開脚回転足払い

光ってからくる多段蹴り。くらうと痛いので素直にSPを使おう。

●踵落とし→開脚回転足払い（サマーソルト）

一回転して開脚踵落としから前述の回転足払いに移行する。サマーソルトに派生する場合もある。一段止めあり。

●PPPK

パンチ3発から回し蹴り。

●3段蹴り

蹴り2発からジャンプして回転蹴りを繰り出してくる。2段目でよろける。

まずA地点で待機。垂直視点マップ内にボスが入るのを確認したら、もと来た道を走って戻り、B地点に向かう。このときボスに追いつかれたらSで避けてジャンプ投げをお見舞いしておこう。

うまくいけばここで分断できる。B地点にボスが2体来てしまったらSPなどで片方をダウンさせC地点へ。ここにも2体来たらB地点へ戻る。ボスを分断できるまでB地点とC地点を行き来するのだ。これをやりすぎるとタイムオーバーの恐れがあるが、「絶対に2対1で戦わない」ことが最優先事項。ザコを3体倒すとタイムが補充されるぞ。

D地点で待ち、先頭を走ってくるキティ（黄）を階段の内側に誘い込む。階段上まで連れてきて1対1で倒そう。

階段を降りるとリサ（青）は奥のほうでじっとしているので、手前のメットからを各個撃破。ここまで迅速に行っていれば、タイムは十分余裕がある。右よりはるかに楽。



なぜかリサは近寄ってこない。ゆっくり倒していこう。

左 3-2

LIFE×3 SP×3

左ルートも上り階段から。空中のSPは写真のあたりから下方向に大ジャンプだ。

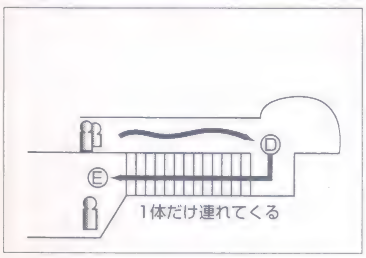


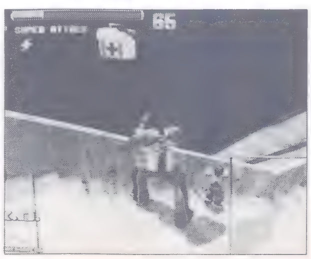
空中SPは、このあたりから階段下に向かって大ジャンプだ。

このエリアで難所となるのは扉を破った直後、青ザコ×3、茶デブ×1が後方から来るシーンだろう。前に走って距離を開けてから丁寧に戦っていこう。BBから摑みにいくときは、周りをB+CBで転ばせたり、LV3で気絶させるなどして、1対1の状態にしてから、というのが基本となる。シップヤードのザコはすべて多段連携を標準装備しており、ちょっとしたミスが命取りになりかねない。慎重を期して戦うこと。ただしタイムが厳しいので、B+CBはあくまで「1対多」を打開するための技であることを忘れないように。

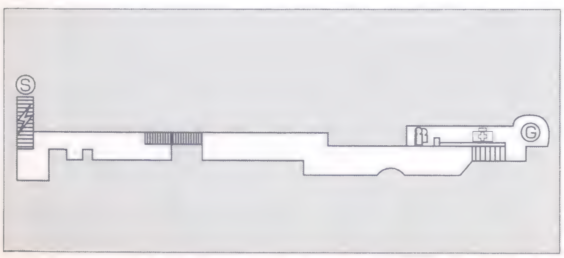
ボス前は下り階段での戦闘になるが、戦いにくいことこの上ないので、左に跳び降りて、下の細い通路で戦おう。

空中の隠し大ライフは、正面から大ジャンプすると手すりに引っかかる。ザコを下に下ろした後、写真の位置から左に大ジャンプして取ろう。





この位置から大ジャンプ。階段のシミが目安になる。



右 3-3 前半 LIFE×1 SP×0

エリア3の前半は、ベルトコンベア上での戦い。ベルトコンベアは常に動いているので、すべての動作に影響してくる。それを把握した上で戦っていこう。

まずはデッキブラシを持った掃除屋が4体走ってくる。このうち2体が先に来るので、どちらかを掴んでジャンプ投げを決めていく。ここで、ベルトコンベアのために、中央の平地にいるはずだ。あとの3体はここで戦っていく。

この4体を倒すとすぐにボス戦に入る。ボス戦になったら中央の平地の一番手前でデッキブラシを拾って待とう。こうするとボスは遠くで動かなくなるので、ザコ4体を先に処理できる。このときになるべく前進しないように長いデッキブラシで攻撃していくわけだ。デッキブラシはCで攻撃すると2段攻撃になるので強力。


ここで待てばザコを先に倒していける。デッキブラシを使おう。

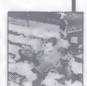
ザコを倒し終わったらあとはボスだけ。平地でSを押しつつ円軌道で逃げれば、攻撃をほとんどくらうことはないはず。隙に掴んで気絶連携に持ち込もう。

気絶連携に持ち込んだら、掴みにいくときにSを押してボスをゲートがあるほうに少しずつ押していくといい。というのも、このエリアの後はタイムが一定分しか回復しないからだ。

つまり、ゲート破壊の30秒にプラスされるわけ。なるべくゲート近くで倒していくためだ。

エリア3（前半）BOSS





KEIJI

《特徴》

歌舞伎役者のような攻撃をしてくるケイジは、攻撃のリーチが短いものばかりでたいしたことはない。攻撃の誘導性能もたいしたことはなく避けるのが楽な相手だ。

●歌舞伎ステップ

なんと呼べばいいのかわからないが、光ったあとにくる歌舞伎役者のようなステップと言えばわかるだろう。このステップのあとに締めの一打があるので、コレがくるまで我慢するのが大切。

左 3-3 前半 LIFE×1 SP×0

左のエリア3も右と同じようにベルトコンベアがある地形。スタート直後からいきなりボス戦だ。

ここはベルトコンベアが手前に向かって流れているので、敵との距離を離すことができない。ジャンプ投げをやってもすぐに足下に敵が流れてきてしまうのである。

加えて、ここの地形はベルトコンベアを除くと非常に狭く、誘導はおろか、敵との間合いが常に0距離と言える。つまり乱戦だ。


超狭いところでの乱戦！投げまくるしか道はない。

乱戦での立ち回りだと、普通だとジャンプ投げは軽視すべきだが、このエリアに限ってはジャンプ投げをバンバン決めてザコの数を減らしていかないと話にならない。ザコの数は4＋3で7体。

心がけていくのが「壁にいるザコに向かっていく」ということ。壁に向かって行けば、羽交い締めにしたときに自分が壁際になるので反撃を受けづらいからである。

逆にそれ以外のときは通常投げを多用していくこと。投げに次ぐ投げでザコの数を減らしていこう。あとはなるべくボスから離れるように立ち回る、としか言いようがない。経験値を積めば少しは楽になるが…。

ボスを倒せば体力半分回復するので、場合によってはSPアタックを温存していきたい。

ボス1体になればこっちのもの。右の奴と同じようにSを押しつつ円軌道で下がってすかし…今までの鬱憤をぶつけていこう。

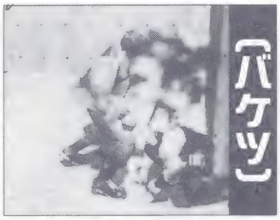
右 3-3 後半 LIFE×2 SP×2

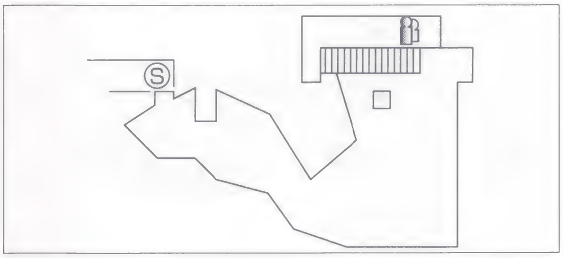
中ボスを倒してほっと一息。ここは工事現場らしく、土砂が積まれ右上に向かって緩やかな坂道になっている。

ここに出るザコは、肉体労働者風の大男たちと「バケツ」を持った作業員(?)。どちらもあまり攻撃的ではなく、またフィールドも広いので、1体ずつ丁寧に倒していけば特に問題はない。

大男はデブ系ではないが、体の中心が後方にあるらしく、少し掴みにくいので注意。バケツの攻撃は砂かけや「バケツ被せ」。後者はくらうと気絶し、さらにヘルメットで追い打ちしてくる。倒すとバケツを落とし、これを拾ってBを押せばこの攻撃が出せるぞ。

【バケツ】


掴もうとすると強引に砂かけをしてくることがあるので注意。



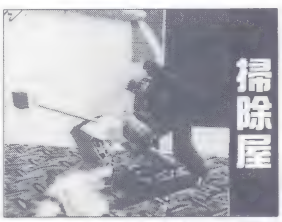
左 3-3 後半 LIFE×2 SP×2

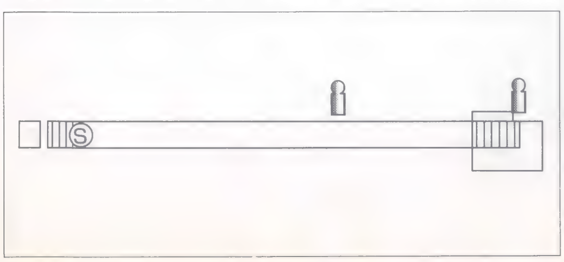
3-2同様、非常に細長い形をしているエリア。中ボスのケイジを倒すとベルトコンベアが止まり、これ以降ボス出現時まで再び動き出すことはない。

ここに登場するザコも右ルートと同じで、肉体労働者風の大男らとバケツ。マップが細長いせいか右ルートよりも少し攻撃的だが、これまでのザコに比べればだいぶ戦いやすいだろう。

ベルトコンベアの突き当たりには下り階段があり、ボス2体のうちの1人、ゴンゾウはここに出現する。先手を取れるので最後のザコをここまで引っ張ってきて倒すようにしよう。

【掃除屋】

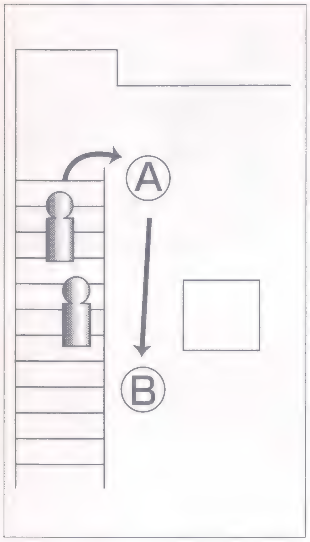

囲まれるとなかなか掴めないので一度退散。

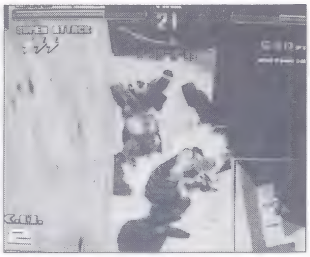


階段下で丹念に…

ボスはゴール地点へと続く階段の上から出現する。2体とも動きが鈍く、手すりが高いせいで跳び降りもしない。そのためシップヤードステージの中では、このエリアのボス戦はかなり誘導が安定する。

まず階段横で待ち、ボスが二人とも上に行ったらA地点まで誘導しにいこう。敵が階段下に近づいてきたらB地点あたりまで下がり、少しずつ敵を引っ張って倒していく…基本方針はこの繰り返しだ。取り巻きのザコは大男とバケツ。緑の大男2人がアイテムを持っている。ザコが来てもそれはそれでいい。あせらずにゆっくり数を減らしていこう。そばにある柱が障害物となり、敵は1体ずつしか来れない。活用しよう。

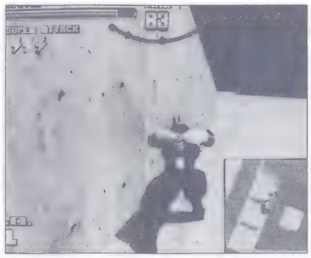




階段下で少しずつ敵を誘導して撃破していこう。

ただしこのエリアは時間が少し厳しいので、B+CBをあまり多用しないように意識すること。1対1のザコ戦ならばBBBCCを繰り返すのがオススメだ。ダウンしないしダメージも高い。

なお、誘導に成功してザコやボスと戦っていると、階段にいるボスのメガホン音波やつるはしが壁を突き抜けてくることがある。そうそうあることではないが、これのせいでボスの必殺技をくらうと致命傷になりかねない。ボスを含む敵と戦っているときは、隅まで後退して戦ったほうがいいかもしれない。



壁を貫通してこんな攻撃が。ボスと戦っているときは下がろう。

このように誘導→撃破→誘導→…を繰り返していけば、このボス戦は突破できるはず。

ボスがなかなかスキを見せないときは、BBなどから強引に掴みにいくべし。光られてもすぐにSを押して下がればかわすことができる。

エリア3 BOSS



GONZOU



NIHEI

《特徴》

GONZOU

メガホンを持った現場監督オヤジ。デブ系ではないので通常投げ可。ノーマルランクなら起き上がり無敵はない。倒すと落とすメガホンはドスと同じ性質だ。投げ技の「電気あんま」は一見の価値あり。

●**3段蹴り**

つま先で蹴り上げるキック3連打。3回目は勢い余って自ら仰向けにダウンする。

●**ボディアタック**

光った後無敵のまま突っ込んできて、蹟いて転ぶ。

●**メガホン怒鳴り（?）**

攻撃力はないが、近くにいると気絶してしまう。

●**メガホン殴り**

メガホン2段攻撃。プレイヤーの攻撃と同じもの。

●**メガホン殴…**

メガホンで殴り、バランスを崩して片足で踏ん張る。結果多段のショルダーアタック。

NIHEI

つるはしを持った労働者たちの頭(?)。ゴンゾウ同様通常投げ可、ノーマルならば起き上がり無敵なし。つるはしが重いせいか走れない。ニヘイの落とすつるはしはハンマーと同じ効果がある。

●**つるはし2段**

振り下ろしから突き上げの連携。当たると浮かされる。

●**つるはし3段**

振り下ろし×2からフック気味の横なぎ、という3段連携。当たるとダウン。

●**回転つるはし**

光ると来る攻撃で、回転しながらつるはしを振りまわす。1回転と2回転の2種類がある。終わりのスキを掴もう。

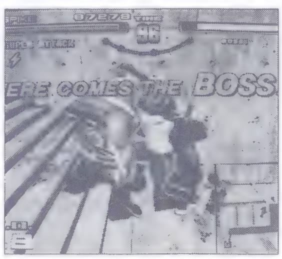
●**蹴り**

短い中段蹴り。つるはし2段に派生することあり。まれに蹴り×2からつるはし2段をやってくる。

やはり階段利用

左ルートのボス戦も基本概念は右ルートといっしょ。階段を利用して分断する。

前述のゴンゾウ出現位置（C地点）で待ち構え、背後ジャンプ投げなどで先手を取ろう。そしてしばらくはそのまま戦おう。ニヘイが出現するポイントはかなり前半の場所で、しかもヤツは走れない。それに加えベルトコンベアが逆方向に向かって動いているため、ニヘイ到着まではかなり時間がある。緑男（アイテム持ち）、掃除屋との乱戦にはなるが、ボスがゴンゾウ1体だけなのは実にありがたい。この時間を有効に活用しよう。効率よくやればニヘイが来るまでにゴンゾウの体力を半分以上減らせるぞ。



ゴンゾウが1体のうちに集中してダメージを与えておこう。

ニヘイが来たら階段下へ一時退避。ここの階段は手すりが低く、そのうちニヘイがジャンプで跳び降りてくる。こうなったらSPや投げ巻き込みで一度ボスをダウンさせ、すぐに階段を駆け上がるのだ。

ついてきたザコを倒したら、ここでは右ルートとは逆に、階段を降りてD地点で誘導し、少しずつ敵を階段の上へ連れてきて戦っていこう。

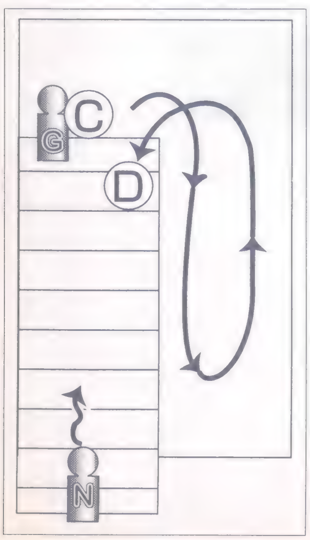


ニヘイが飛び降りてきたら仕切りなおし。倒してすぐ上へ。

下り階段では戦いにくいので上まで引っ張りたいところだが、ここも少しタイムが厳しく、しかも上はベルトコンベアなので自動的に流されてしまう。うまく回り込んで敵を見上げる形で攻撃していくべし。

もし階段の上に2体来てしまったら、手すりから飛び降りて再び誘導しなおそう。だが下は幅が狭く、SP投げの巻き込みダメージはかなり期待できる。

あと一息でゴンゾウを倒せそうなら強引にSP投げで倒しにいくのも手だ（当然ゴンゾウ以外を投げる）。



右 3-4

LIFE×2 SP×2

はじめは長方形の地形での戦闘。上からザコが6体のザコが順に降りてくる。この中で紫ザコは多段攻撃を豊富に持っているので要注意。

スタートしたら右前に走り、落下地点にてジャンプ投げをどんどん狙っていく。うまく巻き込むようにしていこう。落下が終了したら、あとはB+Cで丁寧に倒していく。ここの怖いところは、普通に行けば何気ないところなのに、一度囲まれて攻撃されると一気にごっそりと持っていかれるところ。慎重に対処すれば数の割にたいしたことはない。



3段攻撃、4段攻撃2種類、という凶悪な奴。優先して倒せ！

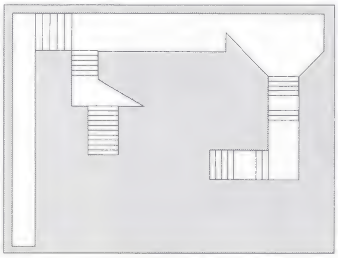
6体を倒すと、今度は背後に4体出現。この中で新種の「女デブ」は腰を振っているときに攻撃すると弾かれてしまうので、パンチを出すときは注意しよう。

ゲートを開けた後は背後に2体、右斜め遠方に4体出現。背後の2体を倒してライフ（小）を取ってから階段を登り、4体は左の端で戦うようにする。

この4体を倒したらボス戦に突入だ。



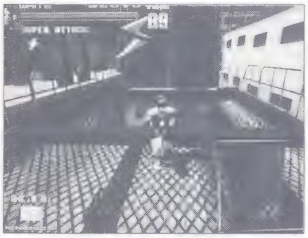
腰を振っているときは、軽い攻撃だと弾かれてしまうので注意。



頭上のSPを取ろう

このエリアがスタートして10カウントするくらいで、SPアタックがス～っと上を通過していく。出てくるタイミングを覚えてしまえば簡単にゲットできるぞ。

5匹目のザコが落下してきたら、中央奥に向かって走っていき、タイミング良くジャンプ！やや早めがコツ。



5体目のザコが落下してきたら、中央を奥に向かって走れ。

エリア4(右)BOSS



《特徴》

双子の兄弟のように、使う技がまるっきり一緒のレッドとブルー。色と名前が一致しているのでわかりやすい。

が、実はこの2体、攻撃の誘導性能が大きく違うのである。レッドのほうがダッシュ跳び蹴りを誘導性能が高く、ダッシュ跳び蹴りをかわせず、円軌道避けが通用しない。そのかわりB+Cで転ぶようになっている。

●発勁

光と来る攻撃。3段攻撃の締めにコレがくることもある。

リーチが短いが、隙が少ないので掴みにいくときはちゃんとタイミングを計ること。

●P or K連打

これも光と来る攻撃。パンチの11段かキックの10段攻撃がくるが、くらった場合は5段程度でゴッソリ減る。リーチがあって誘導性能も高い。

●跳び2段蹴り

少しでも距離があるとすぐに使ってくる跳び蹴り。見てからかわすのは至難の業。常に円軌道で逃げるように。

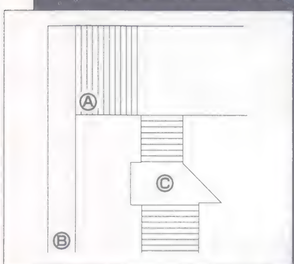
このボスは図のようにA地点で待って、ボスが来たらB地点に逃げるようにする。うまくいけば、ボス1体がBにきて、もう1体はCにいく。このように分断が成功したときは、1体を気絶連携で速攻で倒し、曲がり角までいってもう1体をこちらに誘うようにする。うまくいけばザコと戦うことなくクリアできる。

しかし、分断が成功すればいいが、失敗したとき、これがきびしい。

もし分断に失敗したときは、細い通路でひたすらチャージLV4を狙うか、どうにかして気絶させ、走ってCに1体引き連れていくようにする。

ただし、引き連れていくときは、チャンスは1～2回。それ以上ミスったときはタイムオーバーの可能性があるのでチャージ法でがんばるしかない。ボスの発勁の隙に当てていくのが理想。

また、乱戦の際はレッドがB+Cで転ぶのを忘れずに。あとは気合い。



番外編!!FEデータ集

スパイクアウトFEのちょいと気になるデータ集をここに公開。常日頃抱いていた疑問もスッキリ解消。これからは心おきなくプレイできるね。

●プレイヤー総ライフ値

ランク	ライフ値
EASIEST	600
EASY	550
NORMAL	500
HARD	480
HARDEST	450

●ライフ回復量

種類	回復量
小	全ライフの$\frac{1}{8}$
大	全ライフの$\frac{1}{4}$
特大	全ライフの$\frac{1}{2}$

●敵攻撃力補正

プレイ人数	補正値
1P	×1
2P	×1.25
3P	×1.5
4P	×1.75

●面クリア時のライフ回復量

回復量＝倒した人数×10×補正値
・人数が1～9の場合は10人とする
・補正値は敵攻撃力補正と同じで人数が多いほど回復する
・ボスは4人分で計算する
・MAX値は全ライフの$\frac{2}{3}$とする
・EASIESTの場合「人数×15×補正」となる

鏡の向こうの世界ミラーモード

スパイクアウトFEには、左右対称の世界で遊べるという「ミラーモード」が存在することが判明→やり方は…、**キャラセレ画面で外側に11回レバーを入れて選ぶ！**である。例えばスパイクなら上か左に11回、ホワイトならば右か下に11回というわけ。

さてこのミラーモード、遊んでみると…別ゲーのような新鮮さが味わえるぞ。ぜひ君も試してみよう。



左右対称というだけで非常な違和感。アピールも逆になる。

右 3−5

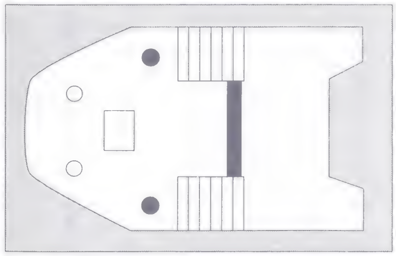
LIFE×2 SP×2

いよいよ最後のステージ。地形は船の甲板で、左右の階段でつながっている段差と、甲板中央にある四角い建物が役に立つ。

スタート時は甲板上にザコが4体。この4体は動きが悪く、中距離ではあまり反応してこない。各個撃破していこう。この4体を倒すと、以降は艦橋から敵が来るようになるぞ。

まずは5体。段差の下で戦ってもいいが、この場合は速攻で行かないとすぐ囲まれてしまうので、オススメは甲板上で待って階段を登ってくる奴を順に摑んでいくやりかた。敵が一気に来てしまったときは中央の四角い建物の周りを回りながら戦おう。

次は6体。同様に甲板上で戦う。追加で2体来るが、最後の1匹は泳がせて自分が艦橋下の右側に行ってから倒すようにすること。



開幕ダッシュ

ボス戦は右、左ともにほぼ変化はない。ということで、両方とも読んでほしい。

スタート時は目の前にザコが5体いる。そして、その奥にボスがいる形になっているはず。当初の目的はザコを速攻で片付けていくこと。

まずは目の前のザコを摑んで敵集団とは逆のほうに投げていく。着地後、近くのザコを摑んで、今度は敵集団に向けて投げて巻き込んでいこう。

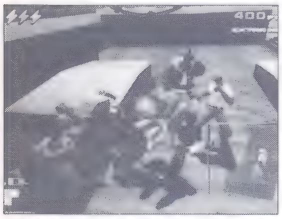
次は、先程敵集団とは逆のほうに投げた奴を摑みに行く。

ここで、ワンツーなどで少し体力を奪ってから投げていこう。投げるときは敵集団に向けていく。これでごっそり体力を奪えているはず。

投げ重視！

この後は、敵に向かってひたすらジャンプ投げを試みるようにする。ジャンプ投げで巻き込んだときに、すぐ次の得物の見極めをしていこう。

また、ボスに近づかれてしまったときはジャンプ投げで巻き込んで、すぐに逆サイドに走っていく。なるべく関わらないようにしていこう。


ジャンプ投げで投げまくる。次の相手を瞬時に決断していこう。

エリア5(左4)BOSS





KEISER

《特徴》

シップヤードの悪党どもを束ねるこのケイサー（以下：船長）。錨を武器にしているのでリーチが長いが、その立派な体格のため「走ることができない」のだ。ちなみにデブ系なので通常投げをするときは注意！

●地面突き

錨を地面に突くことで地面に衝撃を与え、その波紋でピヨらされてしまう。類似品に地面叩きというのもあるが、こちらはピヨらない。突然くるのでびっくりしないように。

●回転アタック

光るとくるこの攻撃はプレイヤーのSPアタックと似ていて、多段ヒットする。前進してくるので十分注意したい。

また、1回目の回転の隙に近づくと、続けて逆回転で2回目が来る。ここまで出させたらあとは隙に近づいて摑みに行こう。わざと近づいて2回転目まで出させるのが基本。

衝撃的！ 船長の起き上がりの秘密

船長を相手にしているとなんといっても危険なのが「時間」。タイムオーバーになってしまう可能性大！なのね。

というわけで、ここでとっておきの技を紹介しよう。

それは1対1のときに有効なもので、

●船長の起き上がりに密着して、無敵が切れたときに摑むのである。

なんと船長は起き上がり無敵が切れるまで攻撃してこないのであった。無敵時間が切れる少し前からレバーを入れれば、すぐに「カチッ」と摑んでいけるのである。これを使ってジャンプ投げをどんどん決めていけば、ホラッ、すぐに倒せるでしょ!!


起き上がりに正面で何もせずに待ち…


無敵時間が切れる頃にレバーを入れれば摑めるのだ！

左 3−4

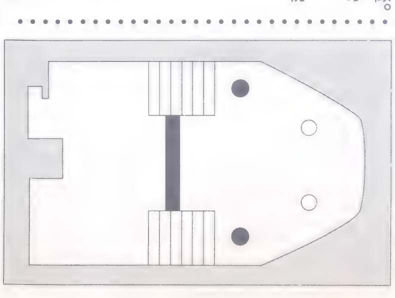
LIFE×2 SP×1

右と同じような地形だが、甲板上の建物がないのが特徴。だが、円形の障害物があるので地形を使うのは一緒。

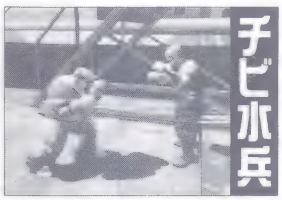
敵の出現場所も右同様最初は甲板上、あとは艦橋から。

スタート直後は6体。数は多いが、右同様動きが鈍いので楽に各個撃破可能。

次いで艦橋から第1波。ザコが5体。甲板上に誘おう。第2波は6体。女デブが多い。ザコはこれで終了。右のように追加されないので注意。最後のザコは、右とは対照的に艦橋下左側に誘うこと。



チビ水兵


後転からの跳び頭突きがいやらしい。雑巾掛けも超ウザイ。

甲板上に逃げる

さすがにその場だけのジャンプ投げだけではボスとのからみで、乱戦になってしまうこともある。ジャンプ投げであまり巻き込めなかったときにありがち。

そういうときは、一度甲板上に走って逃げていこう。そうすればザコがダッシュしてくるので、Sを押して横にずれてかわし、後ろから羽交い締めにしてすぐにジャンプ投げ。このとき、レーダーを見て後ろに敵がいるときは後ろに、いないときは前に投げていく。あわよくばこいつを集中攻撃するためだ。

この逃げ方法を1回使うだけで、かなり戦況が好転しやすい。のであるが、こればかりだとあっという間にタイムオーバーになってしまうので十分注意！

ライフ&SP

ステージ最後のボスなので、とりあえず死ななければいいし、SPも使い切るぐらいの気持ちで行ける。

つまり、ボス戦のザコからゲットできるライフ&SPは早めにとっておきたいところ。

右の場合は2人いる白い水兵が持っているので、青い水兵よりも優先して攻撃していこう。

左の場合は青い水兵3人のうちの2人、DURKIN、HYDEが持っている。とりあえずは白い水兵は後回しにするといい。できれば投げるときに確認したいところ。

いよいよ最終回！

RAYCRISIS

レイクライシス

ビデオプレゼントは5月中旬までには発送予定！それまでにゲームがなくならないよう、みんなで精一杯プレイしていってちょうだいね！

担当：KMT

今回は、前号からの続きということで、まずは水中エリアボスの稼ぎパターンについて紹介していこう。

水中エリアボス Semi-loke

水中エリアのボスは、以前紹介した、開幕のバラまき弾をボスに張りついて封じるパターンを使えば、速攻で撃破できる。簡単にクリア時に浸食率を20％減少させることができるので、ボス対面時の浸食率が12％以下なら確実にランクSが獲得できるはずだ。

もちろん、稼ぐ場合には、ただランクSを獲得するだけではダメ。都市エリアのボス同様、ボムを使ってボスのパーツを破壊する必要がある。

ボムを使うタイミングは、トレースレーザーのあとにくるバラまき弾のときで、だいたい30万点～40万点稼ぐことができる。ボス本体の左右についている肩パーツが巻き込めるかどうかで、点数が大きく変わってくるので、ボムを使うまでにしっかりと肩パーツにダメージを与えておくようにしよう。

なお、このボスは、ビットによるワイドレーザー攻撃が非常に厄介だが、これは1発目と3発目のワイドレーザーを撃ってくるビットを破壊してやると対処しやすくなる。1発目と3発目のワイドレーザーを撃ってくるビットは、自分のいる位置とは反対の方向に出現するようになっているので（なお、2、4、5発目は自分の正面あたりに出現する）、ボスがビットを射出したらすぐに撃ちにいくようにしよう。

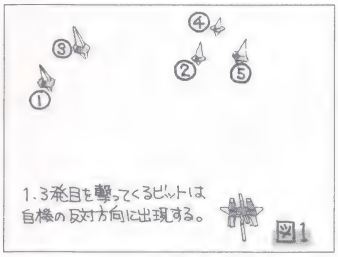


図1

CONNECT AREA DESERT



このエリアは敵の攻撃が激しく、パターンどおりこなすのが難しい。無理をしすぎてミスしたりしないように注意しよう。

さて、これから砂漠エリアを攻略していくのだが、今回も水中エリア同様、ページの左側に各場面での敵位置を載せておいたので、それらを見つつ読んでいってほしい。

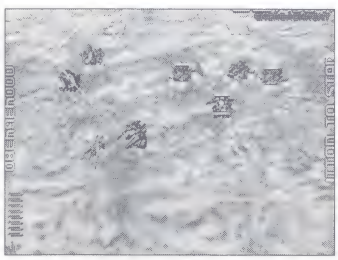
シーン1～2

まずはステージ開始直後にアイテムキャリアが出現してくるので、これを画面左下から出現させるようにする。エリアが開始してから自機を画面右側に移動させるのでは遅いので、エリアが始まる前から自機を画面右側に移動させておくようにしよう。

さて、アイテムキャリアを画面左下から出現させるようにしたら、まずはアイテムキャリア本体に7回ロックをかけてから、アイテムボックスにロックをかけてレーザーを発射する。

レーザーを発射したら、再びアイテムキャリアに7回ロックをかける。ロックをかけたら、すぐに画面右上に移動し、地中から出現してくる赤い地上戦車E36（100点）にかけてレーザーを発射するようにしよう。

このあとは、画面左側へと移動し、画面内に残っている空中戦車E12（100点）×4と地上戦車E36×3を右に移動しながらロックしていく。敵弾が激しく飛んでくるのでやや怖いが、空中戦車E12のうち何台かを、画面左側に移動するときにロックしておくとかなり楽になる。空中戦車E12×4と地上戦車E36×3をロックしたあとは、8ロック目をシーン2の画面右側のハッチから出現してくる地上戦車E39（100点）にかけ、レーザーを発射しよう。



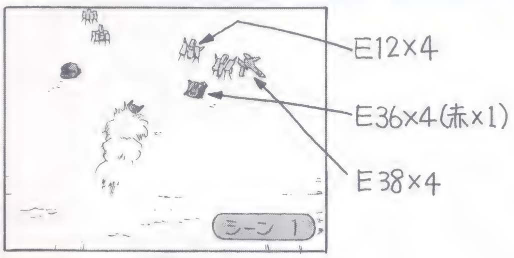
画面左側に移動するときにE12を何台かロックしておこう。

シーン3

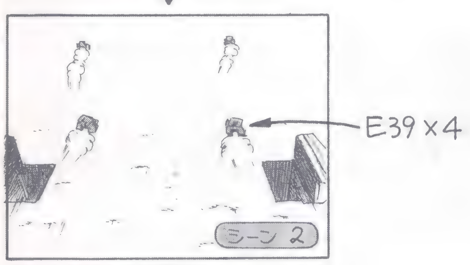
ここでは中型機M05を画面左側に出現させ（自機が画面右側にいればいい）、集中ロックをかけてレーザーを発射する。地上戦車E39と機雷をバラまく戦闘機E06（100点）を巻き込み、7万点前後の点数を獲得できる。

レーザーを発射したあとは、爆風で巻き込みきれなかった敵をまとめてロックして（戦闘機E06のバラまく機雷も利用する）レーザーを発射する。このときは、画面右側から出現してくる戦闘機E06のうち3機目が赤い敵なので、8ロック目をこいつにかけるように狙ってみるといいだろう。

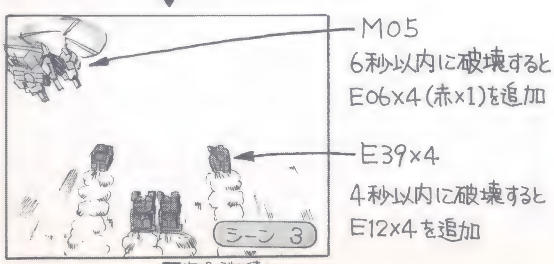
砂漠エリアの敵配置図



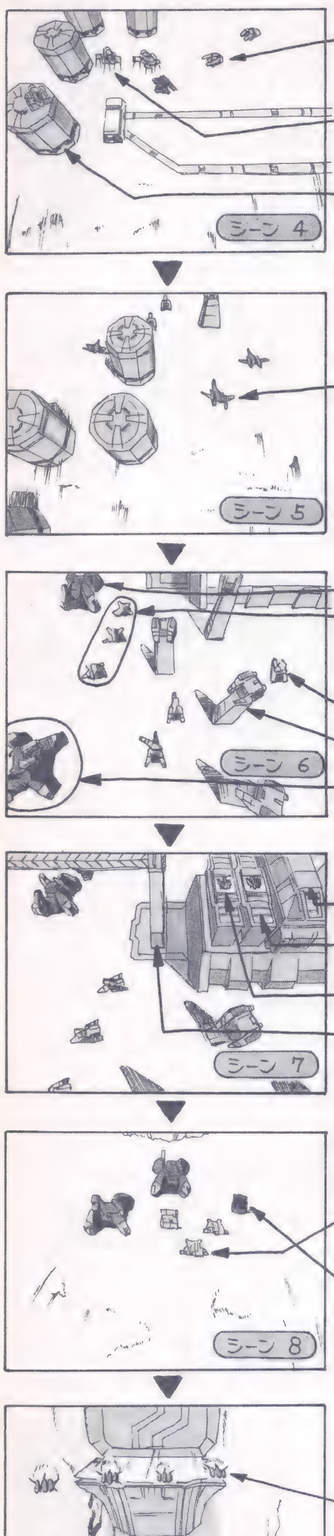
▼



▼



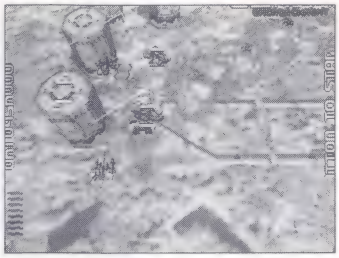
▼次ページに続く……



▼次ページに続く……

シーン4

まずは画面左下で空中戦車E12が3機出現してくるのを待ちかまえ、こいつらをロックする。続いて、画面左端のタンク（100点）2個にロックをかける。ロックをかけたら、右へと移動し、地中から出現してくる地上戦車E36×3を左端の赤いやつから順にロックをかけてレーザーを発射しよう。

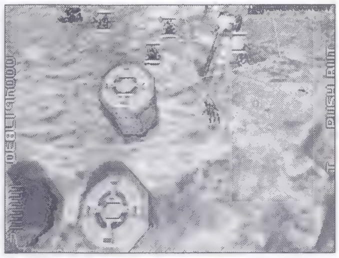


まずはこの位置でE12×3にロックをかけるようにしよう。

シーン5~6

ここでは、まずタンクを3個と、4機の戦闘機E38（100点）のうち、画面左側のほうにいる2機をロックする。ロックしたら、すぐに画面前のほうに移動し、地上戦車E35（100点）×2→レーザー砲台（300点）とロックしてレーザーを発射するようにしよう。

レーザーを発射したあとは、残っているレーザー砲台と地上戦車を左の図の順にロックしてレーザーを発射する。ここではレーザー砲台の存在が非常に厄介だが、レーザー砲台は自機を重ねることで攻撃を封じることができる。このことをうまく利用すれば、いくらかは楽になるはずだ。



戦闘機E38が撃ってくる弾に注意しつつロックをかけていこう。

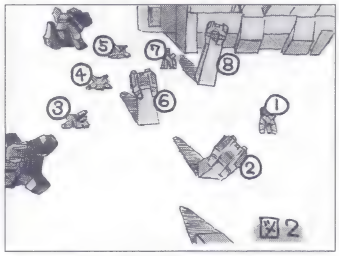


図2

シーン7~9

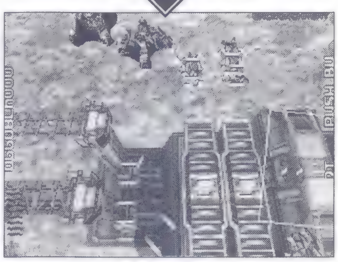
ここでは、まずポール（100点）×2をロックする。ロックしたあとは、建造物A（300点）の上に配置されている空中戦車E12が上昇するのを待つ。空中戦車E12が上昇したら、すぐにこいつらをロックしにいくのだが、このときシーン8の地上戦車E35 2機のうち、手前のやつにもロックをかけるようにする。あとは、少し自機を後退させて、建造物A×2と建造物B（300点）にロックをかけてレーザーを発射すればいい。

ただ、ここは結構難しく、少しでも自機の動きが遅れると、建造物Aや建造物Bにロックがかけられなくなってしまう。そのため、前述のパターンが難しいと思うなら、ポール×2をロックしたあと、建造物Aと空中戦車E12をまとめてロックし、シーン8の地上戦車E35→建造物Bとロックをかけてレーザーを発射するといい。若干点数は落ちてしまうが、このロックパターンなら、実行するのはそんなに難しくないだろう。

さて、このあとは画面内に台座付き砲台が2台と地上戦車E35が1台、それに地上戦車E39が2台残っているはず。

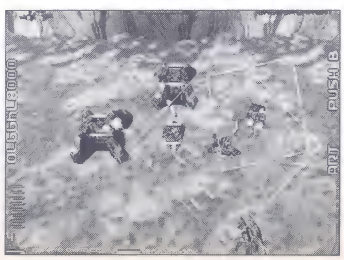


ポール×2をロックしたあと、E12が上昇するのを待ち、



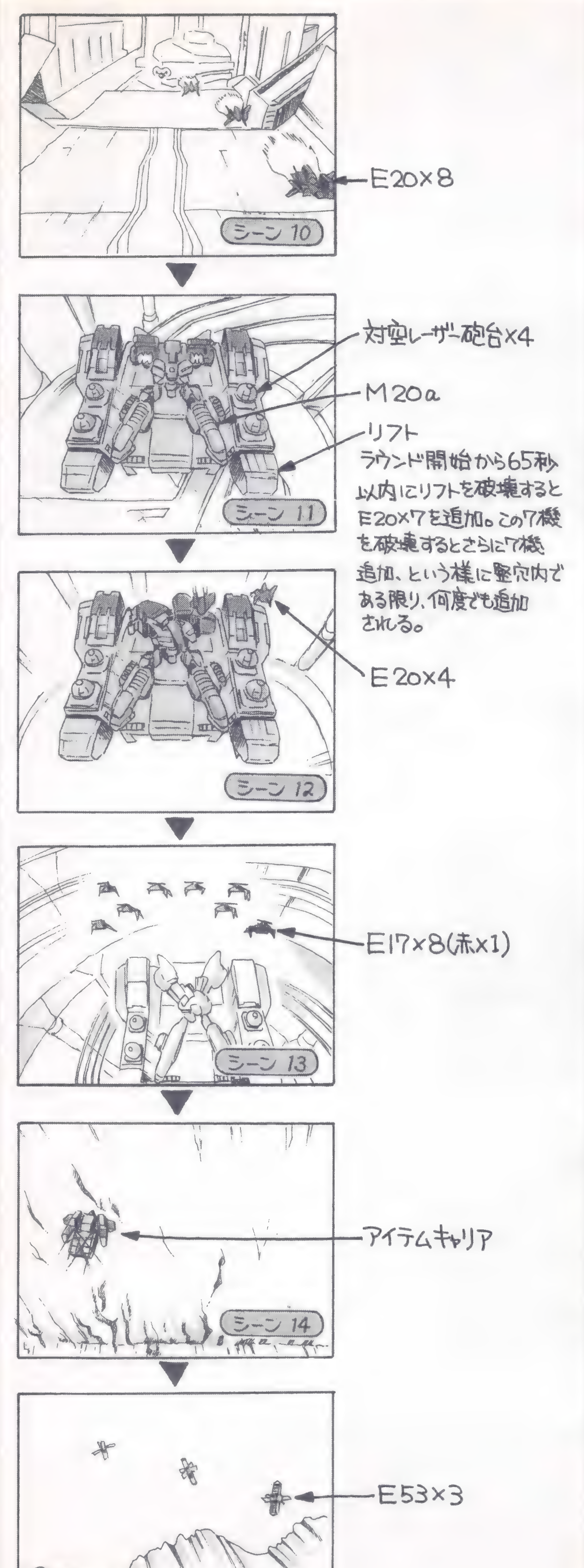
E12×2→E35→建造物A×2→建造物Bの順にロックをかけよう。

ここでは、まず画面左端の台座付き砲台に3回、その右となりの台座付き砲台に2回ロックをかける。あとは右に移動しながら、地上戦車E39→地上戦車E35→赤い地上戦車E39の順にロックをかけてレーザーを発射しよう。



台座砲台でロック数を稼いでから、地上戦車につなぐようにしよう。

レーザーを発射したあと、戦闘機E20（200点）が4機出現し、自機めがけて突っ込んでくる。こいつらはショットで処理するのだが、油断して体当たりをくらわないように十分注意しよう。



▼次ページに続く……

シーン10～13

まずは戦闘機E20の4機編隊が2セット出現し、自機めがけて突っ込んでくるが、こいつらはショットで撃つようにする。ロックして倒してもいいが、その場合は、画面奥の戦艦M20aにロックがかからないように注意しよう。

このあとは戦艦M20aが登場する。ここでは、まず左の写真の位置でロックオンサイトを手前まで引き寄せる。で、ロックオンサイトをちょっとずつ手前に伸ばしながら、左側の対空レーザー砲台×2に3回ずつロックをかける。このとき、ロックオンサイトを伸ばしすぎると、対空レーザー砲台の奥にある、リフトの弱点にロックがかかってしまうので注意すること。

対空レーザー砲台×2を3回ずつロックしたら、右に移動して戦艦M20aの手前についてる2つのミサイルポッド(500点)をロックしてレーザーを発射する。ミサイルポッドは基本点が500点なので、このようにすれば6万4000点と12万8000点をゲットできるはずだ。

さて、このあとは敵の攻撃をひたすら避け、戦闘機E17(100点)の出現を待ってボムを使うようにするのだが、ボムを使うまでの過程を少し説明しておこう。

ミサイルポッドで6万4000点と12万8000点を獲得した直後、戦艦M20aは、レーザーポッドからレーザー攻撃をおこなってくる。

この攻撃は、戦艦M20aの正面でレーザーの間に入るようにして避けるのだが、このとき戦艦M20aの弱点部分にレーザーを5、6発ほど撃ち込んでおくようにする。これはボムを使ったときに、ちゃんと本体が破壊できるようにするためである。

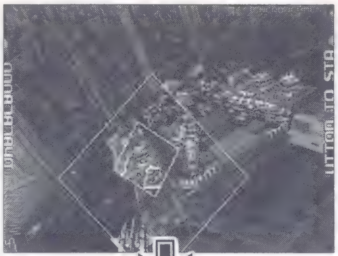
レーザー攻撃が終わると、戦艦M20aはミサイルポッドからホーミングミサイルを発射して攻撃してくる。

ホーミングミサイルはショットで撃てるので、さほど怖くないが、対空レーザー砲台が撃ってくる対空レーザーには十分注意すること。ホーミングミサイルに気を取られていると、高速で飛んでくる対空レーザーに狙い撃ちされてしまうからだ。対空レーザー砲台は、自機を近づければ攻撃を封じることができるので、そのことを利用しつつ、うまく立ち回るようにしよう。

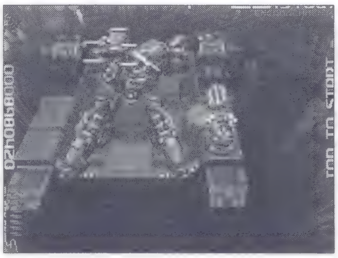
なお、安全を重視するなら、右側の対空レーザー砲台×2も破壊してしまうのも1つの手だ。しかし、ボムを使ったときに入る点数が落ちるので、あまりオススメはできない。

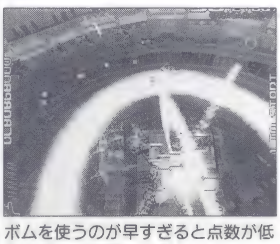
ホーミングミサイルと対空レーザーをしばらく避けていると、戦闘機E20が4機出現してくるが、こいつらは左から順に撃っていけば問題ない。

さて、このあとちょっと間をおいて戦闘機E17の8機編隊が出現してくる。先程いったように、こいつらが出現してきたらボムを使うようにするのだが、ボムを使うタイミングは、戦闘機E17が2発目の弾を撃ってくる直前あたりがベスト。うまくいけば、40万～50万くらい入るぞ。


まずはこの位置で対空レーザー砲台×2を3回ずつロックし、


戦艦M20aのミサイルポッドを2つロックしてレーザーを発射しよう。

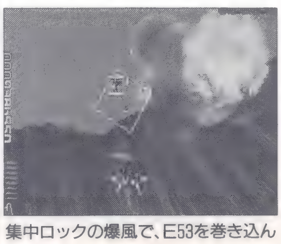

対空レーザー砲台の攻撃は、自機を近づければ封じることができる。


ボムを使うのが早すぎると点数が低くなるので注意しよう。

シーン14～15

要塞内を抜けると、まずはアイテムキャリアが出現してくるが、こいつは画面のどちら側から出現させても問題ない。出現してきたら、ショットを撃ち込みながら集中ロックをかけ、レーザーを発射しよう。このあとに出現してくるビットE53×3を爆風に巻き込み、10万点前後の点数を獲得できる。

なお、集中ロック後、ビットE53が残ってしまった場合は、素早く処理するようにしよう。


集中ロックの爆風で、E53を巻き込んでいこう。

シーン16～17

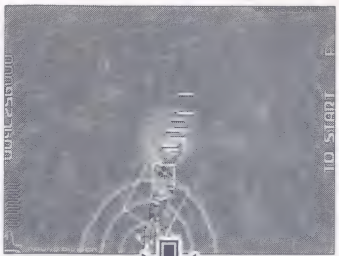
まずは火山の火口の中から蛇のような形をした、中型機M12が2機出現してくる。

この中型機M12は、先端部分のAパーツ（レーザー耐久値12、2500点）と、その下にくっついている6つのBパーツ（レーザー耐久値1、100点）で構成されているのだが、分離前は1機の敵という扱いになっているため、どのパーツを撃ち込んでも全体のダメージにしかならない。レーザー12発分のダメージを与えると破壊することができるが、その場合2500点しか入らないので、はっきりいって損。

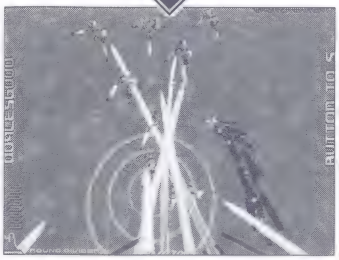
高得点を得るためには、分離するのを待ってから、レーザー1発で破壊できるBパーツに倍率をかけるようにしたほうがいい。なので、中型機M12が分離する前に、Aパーツに2回→Bパーツ×6とロックし、分離する直前にレーザーを発射するようにしよう。

2機目の中型機M12を破壊したあとは、戦闘機E50（200点）が4機、戦闘機E09（100点）が4機出現する。

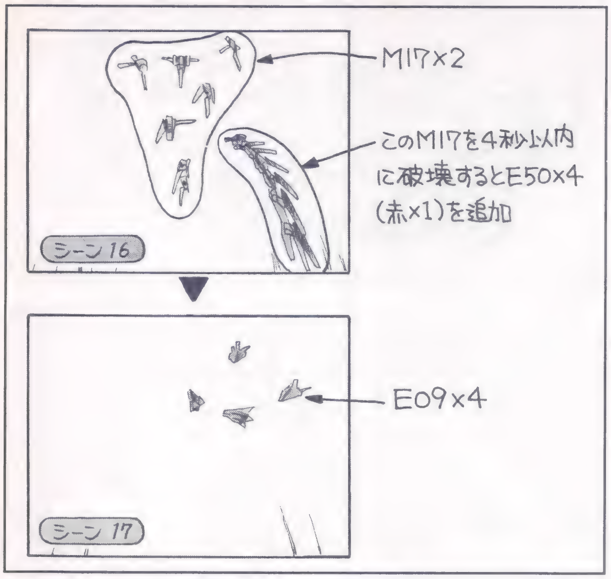
ここは戦闘機E50と戦闘機E09、それと戦闘機E50が撃ってくるミサイルをアドリブで8ロックしてレーザーを発射する。このとき、少し難しいかもしれないが、できるだけ8ロック目に赤い戦闘機E50をもってくるようにしよう。



分離する前に、Aパーツに2回→Bパーツ×6とロックしておき、

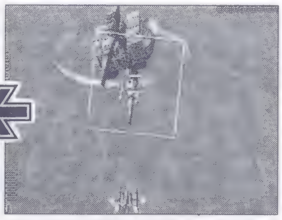


M12が分離すると同時にレーザーを発射しよう。

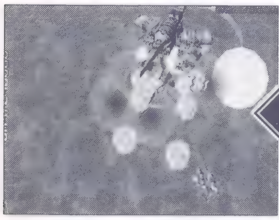


砂漠エリアボス Sem-slut

このボスでは、ボスが飛行形態に変形し、ミサイルを連射してくるときが、稼ぎのポイント。ファイヤーブレードに集中ロックをかけてレーザーを発射すれば、ボスが発射してくるミサイルを多数巻き込み、高得点をゲットできるのだ。獲得できる点数は10万～20万くらいだが、ボスのパーツも巻き込むことができた場合は、20万～40万近く獲得できるぞ。



ファイヤーブレードに集中ロックをかけ、



ボスが動きを止める直前あたりで、レーザーを発射しよう。

dis-human & infinity 稼ぎのポイント

dis-human

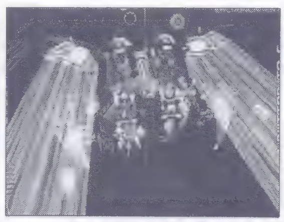
ラスボス・dis-human戦では、2次形態（ブースター部分が爆発したあとの形態）で極太レーザーを撃ってくるときにボムを使う。

ボムを使ううえでのポイントは2つあり、1つはボムを使うまでに、レーザーバラまきアームを除く各パーツにしっかりとダメージを与えておくこと。ブラックホールアームはあまり意識して撃ち込む必要はないが（というか、意識して撃ち込むと破壊してしまう恐れがある）、極太レーザーを撃ってくるハッチには、集中ロック1回＋レーザー数発分のダメージを与えておくようにしよう。

もう1つのポイントは、ボムを使う直前及び使用中に、ブロック弾を軽くショットで撃ち込むようにすること。ブロック弾は耐久力が高く、ボムの攻撃力だけでは破壊できないので、ショットを撃ち込み耐久力を下げておく必要があるのだ。ブロック弾は1発3500点と非常に点数が高いので、1発でも多くボムで巻き込めるようにしよう。



ボムを使う前に、各パーツにしっかりとダメージを与えておこう。



ブロック弾をショットで撃ち、耐久値を下げておこう。

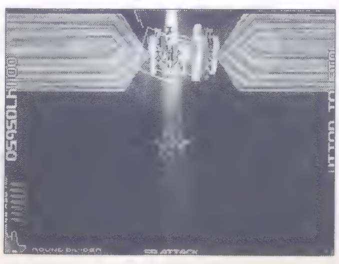
以上2つのポイントを押さえてボムを使うようにすれば、だいたい40万～60万くらいは安定して入るはず。ブロック弾を巻き込んだ数によっては、さらに高得点を狙うこともできるぞ。

なお、ボムを使ったあとは、infinity戦に備えてゲージを溜めなくてはならない。集中ロックだけを使ってボスにダメージを与えていると、ゲージが溜まる前にボスを倒してしまうので、注意が必要。集中ロックの使用は2回ぐらいにとどめ、あとは目押しでボスにレーザーを撃ち込んでいくようにしよう。

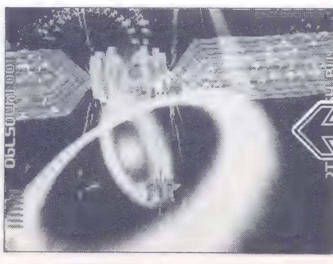
infinity

infinity戦では、1次形態の攻撃の終わり際にボムを使い、ボス本体の周囲についているリングパーツを破壊して稼ぐ。

ただし、リングパーツは耐久力が高く、ボムの攻撃力だけでは確実に破壊できないので、ボムを使う前にある程度ダメージを与えておく必要がある。そこで、ボスが出現したら（もしくは2次形態から1次形態に移行したら）、ボス本体に集中ロックをかけてレーザーを発射し、集中ロックの爆風を利用してリングパーツにダメージを与えておくようにする。しっかりとリングパーツにダメージを与えておけば、安定して60万～80万は入るはずだ。

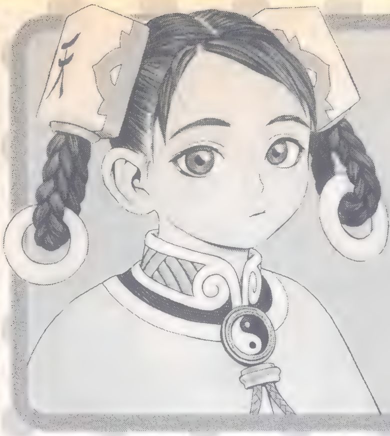


開幕に集中ロックの爆風でリングパーツにダメージを与え、



1次形態の攻撃の終わり際にボムを使って、リングパーツを破壊する。

ちなみに、このゲームにはクリア時の残機ボーナスなどはない。もし、残機が残っているなら、ボムを使って稼いだあと自機を潰そう。自機を潰せばゲージも回復するので、2回目の1次形態の攻撃でもボムを使って稼ぐことができるのだ。



対戦ホットギミック快楽天™

いよいよ最終回ぽきゅ

一部の酔狂いやさ熱狂的ファンに支えられ、共に歩んでまいりましちゃホトギミ快楽天もついに最終回！…なのか？

担当：田渕けんこふ

3へ向けての抱負

ジャンファイターのモデル募集も終了し、かつてないほどの規模を持って製作が開始!–されたらいいなと皆の期待もひとしおな「対戦ホットギミック3（仮）」であるが、本当に彩京さんは作ってんのかなぁ?と、根拠の無い暗澹たる不安に駆られている勘繰り深い君たちにド朗報！

彩京からはすでに「**対戦モードのみならず、1Pモードも併行して鋭意制作中（予定）！なんだかもう、いい感じだ（予定）！**」という心温まるコメントをいただいており、これで貴様も枕を高くして眠れるってモンだろーえぇオイ！でもあまり高くし過ぎたら寝違えちまうのでほどほどにしとこうネ。

あ、さて、長きに渡って続いてきたホトギミの連載だが、今まで掲載してきた総ページ数を、企画別にページ換算すると、

●**ギャルページ　8P**
●**漢ページ　9P**
●**その他紹介　2P**

と、恐るべき数字が弾きだされるに至った。なんと、あろうコトか「野郎ページ」が「ギャルページ」を上回ってしまったというショッキン極まりないこの事実！本当に脱衣マージャンの記事かオイ!?すわホモ連載か、と世の民草にドス黒い危惧を抱かせかねん統計結果だが、全ては上からの圧力で講じられた内容構成であって、担当ライターの趣味嗜好とは何ら関係が無いということをここに強く明言しておく次第であります。

期待の新人その名はジャンガール

前々号で「女性ファイターの応募が皆無にてピンチ！」の報をお伝えしたが、なんとなんと！現在彩京には続々と女性ファイターの応募が寄せられているらしいとのこと！あ〜あ人生思いっきし踏み外しちまったネ…とは口が裂けても言えるはずもなく、今はただただジャンガールの誕生を心待ちにしておる次第。

ひょっとしてCDデビューとかグラビアアイドル化とかゲーメストの表紙を飾っちゃったりするのかなぁ?といらぬ妄想に駆られつつも、募集に応じた女の子たちは、どう考えても生き急いでいるとしか思えない愁嘆の念を禁じえない今日このごろだ。

もうひとつ気になるのがジャンガールの衣装。現時点ではどのようなモノになるのかは全く不明。募集のときは敢えて書かなかったが、きっと彩京のことだからしこたまアヴァンギャルドな衣装に仕上げてくるだろうケケケ、と悪魔のような予想をしてみる。

ここまで読んで「あぁ〜私ったらつい調子に乗って応募しちゃって勇み足サミーだわ」と落魄の予感に身を焦がす乙女も仰山おると思うが、多分杞憂に終わるんじゃないっスかねえ、と根拠のない励ましを付け加えてみる。

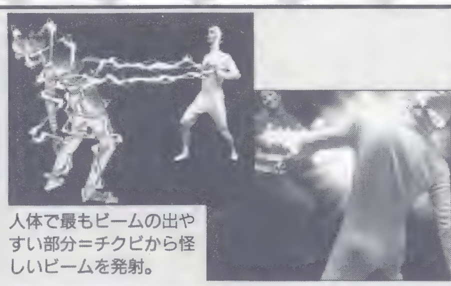
さらに言えば、こりゃ3作目の完成がますます楽しみですなぁグハハ、と残虐超人ばりのコメントを誂えてみた。

さぁ、どうなるこの企画！続報をお楽しみに！

ジャンファイター必殺技大全 ファイナル

遂に必殺技大全も最終局面！
いよいよ姿を現す伝説の恥技！
こいつはブッたまげるぜ！

チクビーム



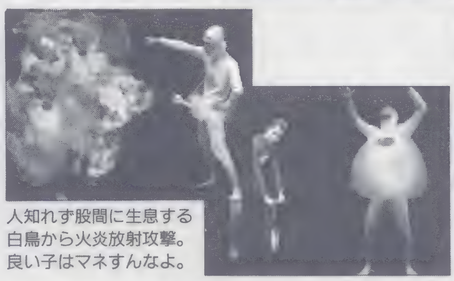
人体で最も ビームの出やすい部分＝チクビから怪しいビームを発射。

真・脱衣麻雀 真・脱衣伝説



負けたら脱ぐ。これ麻雀ゲームの常識あるよ。

スワン式火炎放射 火を噴く白鳥



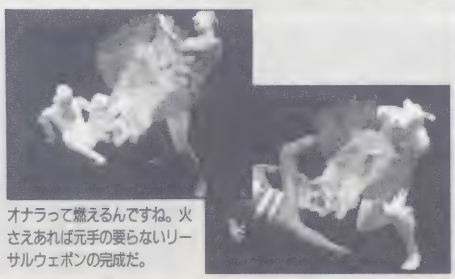
人知れず股間に生息する白鳥から火炎放射攻撃。良い子はマネすんなよ。

辱めスープレックス



スープレックスの衝撃で衣装の股間部分を破くという恥辱技。いっそ殺して。

屁に引火



オナラって燃えるんですね。火さえあれば元手の要らないリーサルウェポンの完成だ。

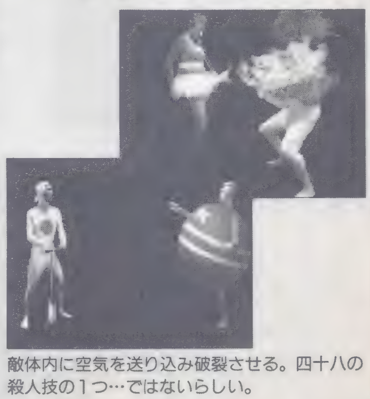
辱め大回転



「辱め固め」のまま、マウンドで大回転するという恥辱技。八幡先輩もビックリだ。

協会公認共通技

プクプクポン



敵体内に空気を送り込み破裂させる。四十八の殺人技の1つ…ではないらしい。

ジャンアメリカ技表

星条旗よ永遠に！っていうか、とっとと大統領をトム・ハン○スにしちまえよ。

愛のささやき



ベガスで磨いたテクニックにより、敵を愛の虜にする。

エメリ○ム光線



額に収束したエネルギーを光線状にして発射。

銃殺スペシャル



5体分身による銃殺刑。それぞれの銃が違うのが分かるかな？

B29爆撃



人間爆撃機編隊による絨毯爆撃。跡にはペンペン草1つ残らない。

最終奥義 辱め世界一周



「辱め固め」のまま全世界を放浪するという、人類始まって以来の最大の恥辱プレイ。

ジャンジャパン技表

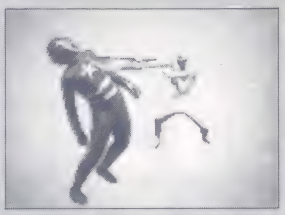
見よ！この溢れる伝統美！唸りを上げる大和魂！ジャンジャパンの勇姿よ永遠に。

甘い吐息



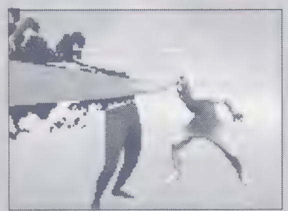
歌舞伎町で磨いたテクニックにより、敵を愛の虜にする。

スペシウ○光線



掌に収束した光エネルギーを光線状にして発射。

波動砲



波動エネルギーを口から発射。14万8000光年の神秘。

ギャラク○ィカファントム



くらうと40mくらい吹っ飛ぶストレート。BAGOOOM。

最終奥義 辱め日本漫遊



「辱め固め」のまま日本全土を練り歩くという、壮絶かつ情緒溢れる恥辱プレイ。

ゴールデンウィーク
G.W.は遠征して全国に自分の名前を刻んでこよう！

狙うぞ ハイスコア!! 2

3月7日現在

まず街一番に！それから全国区へ！目指せハイスコア!!

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町１－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	[illegible]
1	餓狼伝説W.A.（ビリーカーン）	3′09″91	L.O.N	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ）	1,387,900	FIN	ALL
3	グラディウスⅣ（G4B）	318,300	GOR	6R
4	餓狼伝説W.A.（キムカッファン）	7′14″63	BLS	ALL
5	餓狼伝説W.A.（キースハワード）	11′27″40	SIN	ALL
通信欄	バンデットは年中無休です！バンデットとは？今風のゲーセンからは全く時代遅れかと思うようなゲーセン☆それがバンデットだ!! DDRなし、ギタフリなし、コンビニなし、BMやっと？ちょっと古いゲームあり。店長は愛想がなくすぐにブッツンです。ヒィエ～！			

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央３－６－１　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	[illegible]
1	月華の剣士2（十三・剣質力）	1,243,000	TOP 身長二百メートル!!	ALL
2	デッドオアアライブ++（バース）	3′38″86	DK6	ALL
3	ストリートファイターⅢ2nd（ユン）	2,644,500	DK6	ラスト落ち
4	ストリートファイターZERO3（RYU Z－ISM）	3,370,800	ドラゴン	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	1,194,200	バイアグラいらず	ALL
通信欄	加藤君をはじめ進学が決まったみなさんおめでとうございます。私のお百土参りがきっと天に通じたのでしょう。㊫生くん、大学にいっても㊋のマークを書かれないように気を付けよう。（TVM会員新規募集中）			

ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西２条南10丁目７番地　☎（0155）25－8256

	GAME	HI-SCORE	NAME	[illegible]
1	バトルガレッガ（チッタ）	13,391,830	予選1000万 一般人T･K㊮	ハートⅡ 鳥150万 ㊮
2	バトルガレッガ（キャノンボール）	12,803,100	ノーマルキャラ制覇 OSC-SYD	ALL 鳥155万 ㊮
3	ガンバード2（アルカード）	1,280,800	休日ください。角煮多め	2－1 ㊮
4	ガンバード2（アイン）	1,079,200	連休ください。霧色ラーメン	1－7 ㊮
5	パイロットキッズ（ジェフ）	3,413,400	1周出来ましぇん 素人代表ONOKEN	1－7ボス 第2形態
通信欄	前回お伝えしたように、もうハイテクセガ帯広は存在しません。でも大丈夫！スコア集計はセガワールド音更で引き続き行います。新住所は、音更町木野大通西12－1－13です。集え！ゲーマー！そしてハイテクを可愛がってくれたみなさまありがとう！　担当　ONOKEN			

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町１－２－２セブンビル１F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	[illegible]
1	餓狼伝説W.A.（ギース）	7′15″73	M.X	ALL
2	餓狼伝説W.A.（ジョー）	10′42″71	Y.UFK.J	ALL
3	餓狼伝説W.A.（ビリー）	13′11″18	S.F	ALL
4	レイディアントシルバーガン	8,683,330	M.X	ALL ステージ2
5	ジョジョの奇妙な冒険（ミドラー）	490,900	T.B	ALL
通信欄	春です！新入生、新生活スタートのみなさん、キングへご来店くださるのを待ってます。新人常連大歓迎！気軽に店員（店長）に声をかけてくださいね。「ジョジョの奇妙な冒険」対戦盛り上がってます。スコアを出して名前をアピールしよう！　by ㊨			

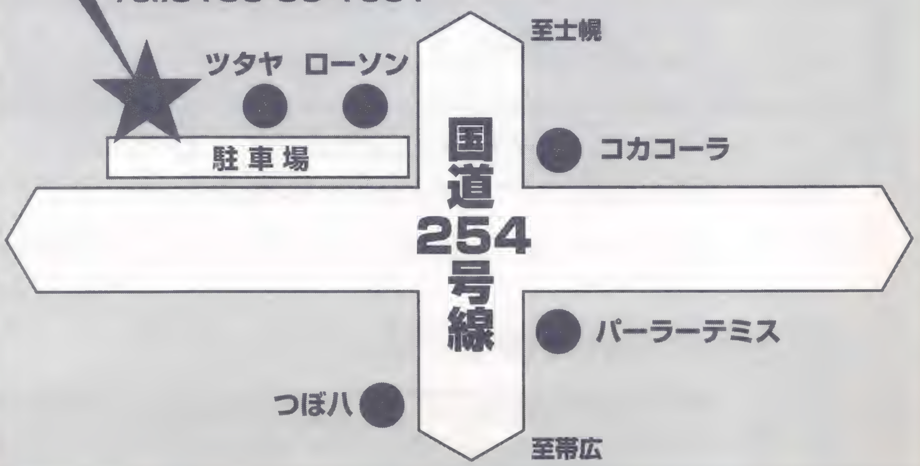
レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り８丁目南３－15　☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	[illegible]
1	ガンバード2（バルピロ）	1,445,800	ビデオとらせて頂いて感謝　ATS㉂	2－5 連付
2	ガンバード2（マリオン）	1,646,100	最近遠視ぎみ BREM－TSU	2－4 連付
3	グラディウスⅣ（6号機）	2－5	HE.	1周目から連付
4	テトリス・ザ・グランドマスター	10′51″40	FAB	GM
5	ファイナルファイト（ガイ）	5,039,490	さらに上昇 BREM－CAN	1cALL 連付
通信欄	新製品情報！　アトラス／ナムコのバストアムーブ　彩京のパイロットキッズ（3月7日現在）　by一担当君			

セガワールド音更

北海道河東郡音更町木野大通西12-1-13
Tel.0155-30-1661



スーパービンゴ高崎店
群馬県高崎市大類町1216－1　☎（027）353－3110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン（ジャック）	10'41"19	たに丸	1cALL
2	ポップンミュージック（ノーマル）	274,749	なみ子さん	1cALL　DQ →ボーナス→SPY
3	ポップンミュージック（ハード）	240,827	なみ子さん	1cALL　DQ →ボーナス→SPY
4	鉄拳3（ポール）	1'19"33	Yo－2	1cALL
5	マジカルドロップⅢ	9,999,999＋α	Mちゃん	すごろくモード

通信欄：当店の通信欄で、よく使われる「タ○ベ」（一応人名なので伏せ字）ですが、これは出の速い、あるいは回転系の下段攻撃を指すスラングです。最近では対戦中、下段攻撃を撃ち合い、勝ったほうをタ○ベ勝氏としたり、タナ○返して（下段を下段で返す）もあります。

レイクサイド・ジョイメント
茨城県水戸市千波2746レイクサイド1F　☎（029）243－0203

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	EVIL NIGHT（ショットガン、Aコース）	2,259,000	SoL	ステージ5 ボス第2形態
2	月華の剣士2（斬鉄、技）	1,592,000	CCB	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（デーボ）	2,126,400	SoL	ALL
4	ガンバード2（マリオン）	1,300,500	！！！　DDR2 早くやりてぇー	2－1
5	弾銃フィーバロン（C－Roll－3速）	4,275,552	CŌM 自己ベスト記録です	ステージ5

通信欄：前回は申請があまりにも少なかったため、見送らせてもらいました。今度からは新作、旧作どんどん申請していきますのでよろしくお願いします！
担当者より

HI-SCORE 募集掲示板
狙うぞ ハイスコア!!2

読者おすすめのゲーセンの地図を待ってます。

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

石岡ヒルストン
茨城県石岡市府中1－1－3　☎（0299）23－3061

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バストアムーブ（SHORTY）	250,014	NG! 入荷2日でクリアー	ALL
2	ポップンミュージック（ノーマル）	297,449	サトル	FAN→LAT→T－POP
3	ポップンミュージック（ハード）	287,324	サトル	FAN→LAT→T－POP
4	ビートマニアコンプリートMIX（ハードモード）	723,222	XYZ.	ALL PB×2
5	ビートマニアコンプリートMIX（インターネットコース2）	1,909	NAK	ALL

通信欄：今は音ゲーが真っ盛りで店内がとても賑やかです。最近は女性の方もプレイする方が増えてきています。
ということで、遠い所からのご来店も心よりお待ちしております!!ゲームするならヒルストンで気軽に楽しんでください！　スタッフ一同！

セイ・タイトー・ステラ
埼玉県川越市新富町1－10－9　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ブランカ）	3,467,800	T.A	X－ISM、ALL
2	ストリートファイターZERO3（ケン）	3,035,600	T.D	X－ISM、ALL
3	ストリートファイターZERO3（サガット）	2,311,400	S.H岡田武夫	V－ISM NOクリア
4	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,565,400	T.D	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険（チャカ）	1,786,300	H－L	ALL

通信欄：ハイスコア担当の後を継ぐ人がまだ決まってない…。う～、まあ何とかなるか。一人見当をつけてるのがいるし…。「これからのステラのハイスコア担当はT君、君に決めた!!」（←サトシふう）ガムバッテね。マジで…。
最後の最後で壊れた清水㊀

プレイランド・ドリーム
福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,408,300	大平　洋	1cALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（花京院）	2,004,300	K・M	1cALL
3	月華の剣士2（楓）	1,629,500	大平　洋	1cALL
4	月華の剣士2（守矢）	1,739,200	M・H	1cALL
5	パカパカパッション（スペシャル）	1,136,050	K・N	1cALL

通信欄：バーチャストライカー99、98、2台そろって対戦が熱いです。
みなさんも、バーチャストライカー99、98で熱くなろう。
P.S.パカパカパッションのハイスコア争いも熱くなっています。
by　スコアラー1号

AMパーク・フリーダム
福島県いわき市平字田町67－2　☎（0246）22－9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション（スペシャルコース）	1,071,000	K.N	ALL ド・ド・シ・ド
2	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	3,868,600	社長一㊏	ALL　㊣㊐付 D×4
3	Gダライアス（νゾーン・クリオネ）	37,472,840	スマキ屋Z氏来店感謝 KOU－Ⓐ－NORI	ALL　㊣付 512×1
4	ティンクルスタースプライツ（メモリー）	2,656,000	㊎	ALL 残×0
5	弾銃フィーバロン（ノーマルモード）	8,162,007	MAS（久々の新人）	ALL Bタイプ 4707人

通信欄：Gダライアス（O）47962320　KOU－K.H ALL
ジョジョ（影DIO）1228400　SIN－AVE ALL
☆今月はみなさんのおかげで多くのスコアが集まりました。アリガトウ。
by－NORI（前に載せたガレッガのスコア1年前のです）

ベアーランド前橋店
群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（027）232－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（DIO）	904,700	NEW	1cALL 島津隊長合格記念
2	パカパカパッション	1,034,680	ABC	100万いったよ
3	月華の剣士（一条あかり）	1,029,800	ASK	1cALL
4	餓狼伝説W.A.（キム）	7'07"85	777	1cALL OK
5	バーチャサッカー'99（KOREA）	＋11	アキラちゃん	1cALL ゴール12　ロス1

通信欄：VJあるよ～ん。ゲーム1プレイ50円だし、みんな遊びに来てね！

プレイシティキャロット・パークレーン
群馬県高崎市歌川町8　☎（027）328－0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'43"94	穴クラIGU	1cALL
2	ファイティングレイヤー（ホン）	2,319,800	たにお	1cALL
3	デッドオアアライブ++（かすみ）	3'25"21	BBJ!!???	1cALL
4	デッドオアアライブ++（ゲン・フー）	2'44"08	デビルオグラin稲中	1cALL BURST
5	パカパカパッション	1,218,600	デビルオグラin稲中	1cALL ド、ド、ギ、ド、

通信欄：春はいいよ。何故かって!?そりゃ春って感じだもん。ウヒャーわけわからん！とりあえずウチ来とく?年中無休。ハイスコア出してよ、大会優勝してよ、いろんな得点アリアリデス（マジです）。
毎週日曜日PM4：00大会㊒　by　デビルオグラin稲中

ゲームキッズ高崎店
群馬県高崎市中紺屋町10　☎（027）321－8258

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	366,400	KENTA	1cALL
2	ダンスダンスレボリューション インターネットランキングVer.	289,439,800	D/R　神倉浩晃	1cALL
3	ジョジョの奇妙な冒険	3,651,700	FAG	1cALL
4	キャデイラックス	2,396,000	だいご	1cALL
5	ジョジョの奇妙な冒険（DIO）	3,492,000	FAG	1cALL

通信欄：DDR 2ndMIX好評稼働中！　新作、レトロも入荷予定あり！
ハイスコアならびに、観る者を熱狂させるプレイヤーの方、
ぜひ、ご来店、お待ちしております！

札幌アミュージアム
北海道札幌市北区北6条西6丁目1－2　☎（011）281－3606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アシュラブレード（タロス）	1,496,400	テング	ALL　3本先取
2	ストリートファイターZERO3（コーディー）	4,464,102	BGM	ALL 対戦回数3回
3	ファイティングレイヤー（エージャックス）	1,681,300	RED	ALL
4	ティンクルスタースプライツ（スプライツ）	2,004,031	寝込みミスト	ALL 初期設定4機
5	ガンバード2（タビア）	1,219,800	MAS	2－2

通信欄：こんにちは、今ごろ"鉄拳3"にハマってる某店員です。先にPRしちゃおっ。当店では、VRオラタンランキングバトル毎週日曜に開催しています。それとゲームは22時から1時間半500円で貸し切りもやってるよ。ビリヤードも好調さ。あ一少ない！んじゃ。㋯

AGスクエア盛岡店
岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（1号機）	12,386,090	OGD	ラスボス 連付
2	バトライダー（フライングバロン・ストローマン・ミヤモト）	12,781,060	T.Kiz	BASHI－R
3	エスプレイド（美作いろり）	25,432,850	126	ALL　残×4 ラスボス×15
4	グラディウスⅢ（EDIT）	599,890	パピィZED	2－1　連付（ノーマル・フリーウェイ・リップル）
5	グラディウスⅣ（6号機）	762,100	NAS	2－5 連付

通信欄：今回はみなでがんばってくれたので選べるくらいスコアがあって嬉しい♥…気になるのは最近、725のハイスコア掲載されてないとゆーこと。大丈夫でしょうか?岩手では2店しかない掲載店ですので、お互いがんばりましょう。春過ぎたらまた、顔出すからね！　店員まりい

ウイッシュボーン
宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（不知火　舞）	5'02"93	渡辺	1コイン　ALL
2	餓狼伝説W.A.（ライデン）	6'08"25	MAX	1コイン　ALL
3	ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	6,938,600	渡辺	1コイン　ALL
4	月華の剣士2（慶一郎）	445,200	TOM	1コイン　ALL
5	ソウルキャリバー（御剣平四郎）	1'58"69	桃組　くわ坊	1コイン　ALL

通信欄：春です！新入生のみなさま、新社会人のみなさま、ガンバリましょう。そして、進級したみなさまも、のんびりいきましょう！

ロッキーワールド仙台店
宮城県仙台市青葉区中央3－8－33ピースビル南町通り1F　☎（022）263－6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（バルピロ）	1,805,400	PSTウーハー将軍	2－6　㊣
2	レイクライシス（WR－01R）	14,126,420	ATN	ALL
3	餓狼伝説W.A.（アンディ）	4'33"23	TET	ALL
4	ビートマニアコンプリートMIX（NORMAL）	722,664	ASKA	BD×2　P×3
5	ビートマニアコンプリートMIX（NOUVO nude）	1,677	A&BI	ランダム

通信欄：伊藤さん佐藤さんつらくなったら帰ってきてください。待ってます。

ワンコインA館
秋田県秋田市手形山崎町8－17　☎（018）831－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX（ハード）	634,581	Y－SA	S→W→R2nd →ユーロ　P×2
2	ビートマニアコンプリートMIX（ランキング）	1,537	AGT－TAL	NYCコース ALL
3	バトライダーVer.B（上級）	14,669,570	コンゴ出身　プナッチッス・ペウイノッサム	9面　EDIT
4	月華の剣士2（タイムアタック）	40人斬り	浅川悠非公認FC会長 REI	一条あかり（力）
5	ストリートファイターEX2	2,856,600	"バイト最後の日に" あおい紫	七瀬　ALL

通信欄：長かった冬も終わり、新入学、新入荷の季節がやってきました。
ワンコインA館では、コアな新人さん、並びにギタリストのみなさまの来店をお待ちしています。☆ギターフリークス入荷（のぱす）
P.S.あおい紫様、長い間バイトご苦労さまでした。Ⓣ代理TNP

ICサービス千歳船橋店

東京都世田谷区船橋1−14−2　☎（03）3426−8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（キムカッファン）	6′49″36	武蔵野市民MRY(杉)	ALL
2	月華の剣士2（サバイバルモード）	50人斬り	あかりスタートなし AHOちゃん(ち)	ひびき 力
3	ショックトルーパーズ2スカッド（トーイ）	9,907,220	DDT³	4面
4	デッドオアアライブ++（あやね）	3′40″26	夢みるビーナス	ALL
5	ライデンファイターズ（スレイブ）	43,516,790	吉祥寺から千歳船橋まで自転車で40分・・	ALL連付 残×0

通信欄 4月です。上京する人や逆に東京じゃアレ放送されないから東京近郊に移る人も多い（?）4月です。近くに引越しされた方々当店をよろしくお願いします♡●くおん氏お元気ですか?最近ノートが寂しいのでもし夏コミに来たらここにも寄ってってくださいネ。　店員m

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2−12−9駒込富士ハイツ1F　☎（03）3910−1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2	1,110,100	M・J（鷲塚使用）	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険	2,676,400	T・H（ポルナレフ使用）	ALL
3	ストリートファイターZERO3	3,658,400	K・T（X、ザンギ）	ALL
4	ギャロップレーサー2	10′57″06	格ゲー好きT社Kさん ユンヤンより仕事しろ	マーベラスサンデー使用・AGF
5	ギャロップレーサー2	11′45″03	KEI	ナリタブライアン使用

通信欄 ガントレットレジェンドが人気です。当店では、レベル設定少々やさしくしていますので、結構遊べると思います。早くギャロップレーサー3とメタスラXがやりたい!　by T・E（デビル）

ペガサス

埼玉県春日部市粕壁2−5−10　☎（048）752−3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップⅢ	12,080,442	ABE	35連
2	ペラボーマン	169,100	AZU−K.S	15面
3	ブレイジングスター	45,144,830	阿部和彦	DINO135
4	サイヴァーン	22,104,660	S.K	3号機
5	グラディウスⅢ	3,349,570		

通信欄 昔のゲームで在庫のあるものはリクエストに応じます。

コスモメディア蒲田

東京都大田区西蒲田7−4−7成田ビル2F　☎（03）3738−0433

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	1,832,300	CQP	ALL まだやらせていただいた
2	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,795,200	KMP	ALL 自己ベスト更新
3	レイディアントシルバーガン	20,541,680	R.D	5A失敗 250万落ち
4	マジカルドロップⅢ（ハイプリエステ2）	8,593,252	UNI	ALL
5	超鋼戦紀キカイオー	845,700	鼻毛切造	ALL 今だ変身北斗と南!

通信欄 みなさんこんにちは今回はコスモメディアではイベントとしまして多分今はどの店もしていないD&Dタワーオブドゥーム4人協力プレイとD&Dシャドーオバーミスタラの4人協力プレイをコスモでは楽しめます。ほかゾンビリベンジを始め新作ゲームがいろいろあります来てね。

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4−7西村ビル2F　☎（03）3991−6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（IXION SLAVE）	151,285,656	自己ベストです! −CAP	1cALL +100万点
2	ファイナルファイト（ガイ）	3,018,260	いなかモン(た)	ALL残0
3	弾銃フィーバロン（ノーマルモード）	10,544,031	進歩なし 素人シューターMSA	ALL 残×1
4	ステッガー1（P−38）	3,093,300	ブー	ALL つまらん
5	ステッガー1（レッドホークオリバー）	4,883,700	江古田オリバー	ALL(連)1ミス まだイケる

通信欄 先月は5種類あつまらず掲載することができませんでした。

HI-SCORE 募集掲示板　狙うぞハイスコア!!2

読者おすすめのゲーセンの地図を待ってます。

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

ゲーム・イン・みとや三河島店

東京都荒川区西日暮里1−37−17　☎（03）3806−0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（アンディ）	3′31″95	隠れキャラがいねぇ RYO−MAH	ALL
2	パカパカパッション（スペシャル）	1,245,050	IQチャンピオン TA2（本当）	93−94−95−92 ALL
3	スペースボンバーVer.B（1号機）	9,469,700	CIN雀死=ピエール 山本ルイ12世	ALL (連)
4	テトリス・ザ・グランドマスター	12′38″88	YMY	GM ALL
5	月華の剣士2（サバイバル）	51人斬り	田中麗奈が可愛いと思っているボン吉	守矢（極）

通信欄 ギャルズパニックS2大人気です。ゾンビリベンジ入荷しています。当店ストⅢ2ndがかなり盛り上がっていたので3rdが発売したら大フィーバー確定です。ストⅢファンは要チェックです!　by ジュリアラナPAUL

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1−16−8セクションビル1F　☎（042）576−3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス（WR−01使用）	15,097,630	Linz	1cALL
2	パズループ（とことんモード）	222,370	仙葉広明	L60
3	アルゴスの戦士	5,532,500	AKIRA	1cALL
4	デイトナUSA2 パワーエディション（MIX）	2′51″316	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	HARD車 TA/MT
5	ロジックプロアドベンチャー	189,310	MAI	LQ−370 エメラルド300

通信欄 先日、DDR2とギターフリークスが入荷しました。5月には、ビーマニⅡDX、夏ごろにドラムマニュアルも入荷予定!!ポップン2&NAOMI製新作ゲームもいろいろ入荷予定です。ハイスコアラーの方々ありがとうございました。　店員N　3月8日現在

AMスクエア・アルファ

東京都板橋区中台1−36−2　☎（03）5398−3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険	2,149,900	???	1コインALL イギー使用
2	ガンバード2	375,800	ひろしちゃんガンバリマス!!	アルカード使用
3	てんこもりシューティング	863,500	ひろしちゃんガマンデキナイ!!	初級1コインALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	568,300	伊吹最高	1コインALL イオリチーム使用
5	パカパカパッション	962,100	るたまあ	1コインALL

通信欄 お客さまのリクエストにお応えする、"アルファ"ならではのサービス、レトロゲーム復活!!「久しぶりにあのゲームをプレイしたい」そんなゲームファンの方、きっとマンゾクいくはず!
最新ゲームもぞくぞく入荷。　ご来店お待ちしております。

ショイプラザはなまる

東京都北区十条仲原1−8−27十条ホワイトビルB1　☎（03）3906−2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン（フォッカー）	9′54″19	赤羽(R)トシ比呂	ALL やったぜ〜♡
2	餓狼伝説W.A.（アンディ）	3′55″11	JAN=ブランドー	ALL LUMさんやったぜ!!
3	ガンバード2（バルピロ）	2,222,600	まる	2−7　連付
4	テトリス・ザ・グランドマスター	10′41″50	P.O	ALL グランドマスター
5	スプレンダーブラスト（イベント入荷記念）	3,294,080	おとやぴっきい	5周目6面 期間終了。

通信欄 1985年なら1985年のゲームだけを入れるというレゲーイベントは第4回突入!今回は「1987年」で5月中旬までやってます。ゴールデンウィーク中にでもぜひ!ガントレットレジェンドの「アレ」押しつけ合戦も一部でヒートアップ!　by てっし一卒業おめでとう(♡)

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1−4−3外山ビル1・2F　☎（0424）24−3703

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス（エキスパート）	44,464,000	John	4曲ALL
2	パカパカパッション（スペシャル）	1,172,350	Ab	ALL
3	グラディウスⅣ	872,400	しのぶ	2−5まで
4	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	2,630,200	DA−	ALL
5	ソンソン	374,080	山田山田男	1−6まで

通信欄 ギターフリークス入荷の際、店内のレイアウトを変えました。DDRとギターのおかげでかなりにぎやかです。大会もやりますのでぜひ遊びにきてください!詳しくはHPをご覧ください!
URL=http://l.am/delray/

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64−4　☎（03）3964−3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX（ランキングモード）	1,315	DJKiJiハーイボクの名前はDJキジ。	1コインALL コース3
2	ビートマニアコンプリートMIX（ランキングモード）	1,327	DJKiJiてゆうか進級させろ、マジで!	1コインALL コース3
3	ビートマニアコンプリートMIX（ランキングモード）	1,682	DJYAN僕はのび太じゃありません。	1コインALL コース2
4	ビートマニアコンプリートMIX（ランキングモード）	1,371	DJYANモミアゲは切るなっ!ジョリ。	1コインALL コース1
5	バーチャストライカー2Ver.99（シュート点数）	最低得点　1	ECG−テラとれるものなら取ってみろ!。	1コインALL ドイツ最高!

通信欄 新企画!茶ぶ台のもうゆるさねぇ!ムハァ〜。。のハズなんだけどごめん。。満たされちゃってんだよね♡最近、滅とか天とかないんだよねぇ。誰のせいなんだろ?近ごろ聞かれることといやぁセルフィーのパンツポイントだってそれじゃあねぇ。。。つまんねぇ。。完

GAME・EXC

東京都杉並区上萩1−16−16ユアビルⅠ　1F　☎（03）5397−9551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（2−F）	678,900	スーパーサギ(八)で死亡小池田マヤ(た)	2−3　連付き
2	グラディウスⅣ（3−F）	760,100	スーパーサギ(八)で死亡小池田マヤ(た)	2−3　連付き
3	グラディウスⅣ（4−F）	1,330,600	3周目終ってる…小池田マヤ(た)	3−2　連付き
4	グラディウスⅣ（5−F）	1,197,200	もうすこしだったのに小池田マヤ(た)	2−7　連付き
5	グラディウスⅣ（6−F）	1,382,200	3周目終ってる…小池田マヤ(た)	3−3　連付き

通信欄 次点→1189600点　CSA−Ani(快)(水)（6−F）3−1(連)(連)ボタンの場所を変更しました。上段ショットと下段ミサイル以外の4個に(連)が付いてます。通常MAXイージー設定になっているので、スコアラーは係員に声をかけてください（ノーマルにします）

ゲーム・イン・ファッツ

東京都東村山市栄町2−22−21　☎（042）391−0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ2ndスカッド	14,090,550	URU	トーイ　ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険	2,423,300	KAW	イギー
3	ジョジョの奇妙な冒険	2,143,500	KAW	アヴドゥル
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	555,500	ROZ	テリーレオナハイデルン
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	539,300	SRU	テリー大門タクマ

通信欄 ハイスコアラー募集中!当店の場所は、西武新宿線、久米川南口、モザーク通りを真っすぐ歩いてすぐです!また、地域振興券も取扱っております。ただし、メダルコーナー、ビリヤードコーナーのみですが。みなさまのご来店をお待ちしております。

アミー

東京都板橋区赤塚新町1−22−4　☎（03）3977−0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（テリーボガード）	7′07″06	AXS	ALL
2	パズループ（ステージモード）	14,751,600	S.Y	ALL
3	中国龍Ⅱ	229,570	Mr.K	2−11
4	パカパカパッション（スタンダード）	316,390	リアルポンキッキ	ALL 92−90−94
5	パカパカパッション（スペシャル）	1,146,040	39回目のスコア更新♡るたまあ	ALL 91−85−88−86

通信欄 カモン!!!はなまるボックス♡薬丸マジィ!?個性的なツブぞろいのアミーでは予告もなしにツブゲームを入れ替えることがあります♡アタマもアナタもくりくりびっくり♡遊びに来てくれないと店長のおひげでジョリジョリ攻撃♡音ゲームもあるかもね♡来たれ!!!みなの衆♡　るたまあ

狙うぞハイスコア!!2
正是你万能爆機王!瞄准高得分!!二部

AMスペース・ゲームワールド
神奈川県横浜市港北区綱島西1－10－10第5吉田ビル2F ☎（045）545－5220

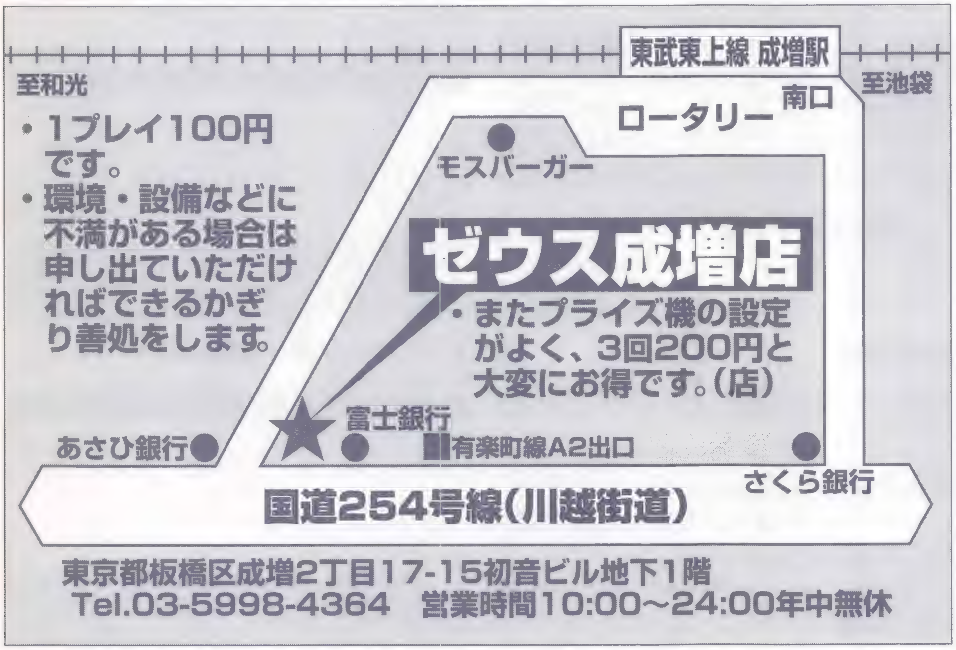
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズループ	10,073,730	CCS－ありす	まだのびる ALL
2	ガンバード2	1,882,700	HIV	2－5 タビア
3	アウトフォクシーズ	13,827,000	車銃吉男T.O	ベッティー ALL
4	ガンホーキ	1,826,900	A.K	1周目ノーミス 残1匹
5	クォース	464,290	LSD	B－1336
通信欄	DDR、ビートマニア、ワンプレー100円!!ほか、ハイスコアラー募集中!!レトロゲームリクエストOK!!大会時コスプレなどOK!!			

マッドマウスPART－II
神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F ☎（044）751－8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（ヘイコブ）	2,512,600	R.	1cALL
2	月華の剣士2（斬鉄）	1,248,100	T.T	1cALL
3	ストリートファイターZERO3（かりん）	6,140,800	T.T	1cALL
4	ビートマニアコンプリートMIX（ハードモード）	748,826	DAL	
5	ビートマニアコンプリートMIX（インターネットランキングモード）	1,859	DAL	コース2
通信欄	最近は音楽ゲーム一色という感じでほかのゲーム（格闘、シューティング）等が目立たなくなってしまいハイスコアもなかなか出ない状況です。これから気候も暖かくなってくるのでハイスコアのほうよろしくお願いします。最新作入荷情報、3月11日 ギガウイング入荷予定。			

スペース・ラボ
東京都品川区戸越3－4－1アーバンタワー戸越2F ☎（03）5702－8414

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン（タイムアタック）	1,432,156	ARI	Cタイプ・ロール3速
2	カプコンスポーツクラブ	$982,300	BAKANAO	ALL
3	闘姫伝承（ライヤ）	1,594,300	同時押し装備で楽しい闘姫ライフを!	ALL ⓖ付
4	ティンクルスタースプライツ（キャラクターモード）	1,566,930	シベリア超特急を見のがしてしまいガックリ	ALL 残×3 メヴィウス使用
5	餓狼伝説W.A.（テリー）	5′34″86	JNG	ALL
通信欄	スコアが不足気味なので、みなバンバンハイスコアノートに書きこんでね！呼びかけるスペース・ラボでは、怪しいネオジオ対戦台を設置中（不定期にソフト交換）。双截龍の対戦台は全国でもここだけ（多分）！ジョジョやZERO3の対戦台もあるのでひと安心。			



アミューズメント・ゼウス成増店
東京都板橋区成増2－17－15初音ビルB1 ☎（03）5998－4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゾンビリベンジ（リンダ）	89,030		エピソード2 LV8 80%
2	ゾンビリベンジ（スティック）	76,710		エピソード2 LV8 72%
3	ゾンビリベンジ（毒島力也）	70,160		エピソード2 LV9 78%
4	月華の剣士2	47人斬り	通りすがりのABE（トラ〇ワ店員）	タイムアタック（斬鉄・カ）
5	テトリス・ザ・グランドマスター	13′42″61	TO	S－9達成時 LV999ストップ
通信欄	今月は大変キビしいスコアになってしまいました。トホホのホ。話変わって当店では月に1～2回ゲーム大会を行っています。今号が出る頃には、スト III 2ndもしかしたら3rdで大会を行う予定です。参加費無料なのでぜひ参加してください。 担当 アカサラ			

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95 ☎（045）252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	1,228,000	BBC	1cALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	522,000	HIS	1cALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（若ジョセフ）	344,000	HIS	1cALL
4	月華の剣士2（刹那）	1,100,700	S.O	1cALL
5	ストライカーズ1945 II（キ84 疾風）	1,630,100	KGU	2－3 連射付き
通信欄	暖かくなってまいりました今日ころころ、みなさまお元気でしょうか？春休みに入って、やりこんでるゲームはみつかりましたでしょうか、当店ではスコアを申請してくれた方の中から抽選でポスタープレゼントをはじめます。ドシドシ申請してネ！			

GAME OFF・いろは
静岡県浜松市高丘東1－1－3 ☎（053）439－4539

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIV	1,235,300	－F－	4番装備 2－6
2	グラディウスIV	822,700	H・K	5番装備 2－5
3	エスプレイド（美作いろり）	37,379,340	SPREAM－KCL	残×6
4	ガンバード2（バルピロ）	2,245,700	H－AYA	2－7
5	ぷよぷよSUN	724,034	M.K	ふつうモード MAX16連鎖
通信欄	ギターフリークスFireがいいなあと思いつつ弾いている毎日ですがみなさんどーですか？っていうかやっぱりイングヴェイやストラトバリウスぐらい入れろっちゅーねん。100歩ゆずってもD・パープルかMr.BIGは入ってもおかしくないと思うんですが…… by I♡ヘビメタM			

Jack&Betty日吉店
神奈川県横浜市港北区日吉本町1－19－19千葉ビル1F ☎（045）561－2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	10′53″88	DAB.S	ALL GM
2	ガンバード2（タビア）	2,937,300	HIV島田	ALL 残1B2 ㊮
3	ライデンファイターズJET（スレイブ）	174,486,016	VULM－ARD	ALL3 P1:1,26 フェイズII ムダ死×1 ㊮
4	エスプレイド（J－B）	32,018,010	ZTK－RIZ	ALL L5
5	月華の剣士2（斬鉄）	2,089,800	AAA	ALL ㊮
通信欄	なんか今月はハイスコア記入が5つギリギリだったぞなもし。この号が出るころには新入生らしきお客さまの来店があることでせう。今年はゲーマーな方がいるのであらうか？ FANⓒ			

ゲームプラザ・ニューヨーク大船店
神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F ☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（マリオン）	3,663,700	静岡市民（笑）SDD－JBS	ALL 10万×2（笑）
2	ガンバード2（アイン）	1,332,600	灰原アイン	2－2 イカ
3	ガンバード2（ヘイコブ）	1,080,300	体重増加計画	2－1
4	ビートマニアコンプリートMIX（インターネット・from NYC）	1,817	永谷（仮称）	
5	ビートマニアコンプリートMIX（ハードモード）	701,430	永谷（仮称）	
通信欄	大会優勝者発表！PF2012⑤→ねねし氏、ジョジョ②→福井正治氏、PF2012 3on3①→漢チーム、KOF98⑧→KAMIJO氏でした。			

HI-SCORE 募集掲示板 狙うぞハイスコア!!2

読者おすすめのゲーセンの地図を待ってます。

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

ゲームコンドル駒形本店
静岡県静岡市駒形通り1－1－33 ☎（054）253－0161

	NAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.	6′07″81	MUY	ALL アンディ
2	餓狼伝説W.A.	7′28″55	ドラゴンのイトウチャンラブ アルテミス	ALL シャレフェイ
3	ジョジョの奇妙な冒険	2,286,500	JUN	ALL イギー
4	ショックトルーパーズ2ndスカッド	8,569,840	如月涼→RYO→AMK	ラスボス TOY
5	ワンダーボーイモンスターランド	8,239,850	ワンダーボーイ	ALL
通信欄	ゲームコンドル駒形本店第5回サービスデーを行います。4月18日（日）にじゃんけん大会、プレゼントはゲームポスター各種類あります。（早い者勝ちです）4月29日（木）では、先着100名様に缶ジュースをサービスします。（コーラ、コーヒーほかにもあります）			

ゲーム・テックイン
神奈川県小田原市国府津2521－1飯塚商事ビル2F ☎（0465）49－6535

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー（ジグジット）	1,652,400	ABK	ALL
2	パカパカパッション（スペシャル）	1,124,480	YOS	ALL
3	餓狼伝説W.A.（ビリー・カーン）	7′41″03	Y.O	ALL
4	タイムクライシスII	844,220	BAZ	ALL（15′18″96）
5	レイディアントシルバーガン	8,413,140	KAZ	STAGE－2 ALL
通信欄	♥カプコン久々のシューティング「ギガウィング」もうみなさんはプレイしましたか？スコアラーのみなさんの熱いスコアを待っています。カプコンゲームは、確実に入荷の早いテックインでプレイしてね★ みなさまのご来店をお待ちしています。 by 店長			

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (GⅡD)	591,100	HIDE－Bu	8面 連付
2	バーチャストライカー2Ver.99 (ナイジェリア)	+11	NAO	ALL
3	パワーストーン (フォッカー)	17′04″38	ARS	ALL
4	レイクライシス (WR－01)	13,714,430	SWD	真ボス ALL
5	ガンバード2 (タビア)	1,157,500	HIDE－Bu	2－1 連付
通信欄	早いものでもう3月です。でも今雪降ってます。春はまだまだって感じッスネ。パワーストーン入ってます。ギターフリークスも入荷予定ですが、確定じゃないので入らなかったらゴメンナサイです。それからグラⅣムズイッスネ。やり込み不足か？（金欠の団T）			

ゲーム・サファリ

岐阜県各務原市鵜沼羽場町５－168　☎（0583）85－9865

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ	323,500	STR	連
2	パワーストーン	11′34″18	TKC	フォッカー〈LV2〉
3	餓狼伝説W.A.	8′56″46	HIH	ライデン・ALL
4	テトリス・ザ・グランドマスター	7′51″28	KEN	S5
5	NBAプレイバイプレイ	186	A・ソキャ・ムキャ	Lakers〈LV2〉
通信欄	店の場所・入荷ゲームなどで電話がくるようになりました（嬉）どんどんかけてください。最近ビートマニアに妖精さんが入ってるとか7月にコロニーが落ちてくるとか言ってネットやってませんので情報さっぱりです（泣）月華ではご迷惑をおかけしました（反省）。			

ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991　☎（0550）83－6740

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R2ndMIX (マニアック・ハード)	307,473,600	417－KTN－L.S.D	ALL
2	ビートマニアコンプリートMIX (ハード)	678,393	七瀬かすみ♡	ALL
3	エスプレイド (J－B)	26,779,320	D.S	ALL
4	ライデンファイターズJET (IXion)	120,944,870	LFY	ALL
5	バトルガレッガ (ミヤモト)	12,415,080	DLX－AP.X	ALL
通信欄	ビートマニアⅡDX&ギターフリークス入荷!!ほかのメーカーもビートマニアのパクリとかじゃなく、新しいジャンルとかで勝負してほしいと思った．．．。			

ゲームコンドルPARTⅡ

静岡県静岡市鷹匠３－１－13スカイコーポ１F　☎（054）255－4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (いろり)	27,158,320	PCG（ESP復活記念第1号）	316HIT 200万落ち
2	レイディアントシルバーガン	17,989,150	SDD－ZTK－リハビリ野郎	ルート4 5A550万
3	バトルガレッガ	13,089,410	SDD－ZTK－平社員兼書記	チッタ　ALL 勲章4回落ち
4	弾銃フィーバロン (スコアアタック)	2,233,237	あと20万ってどこよ?　KP	魚太郎 1845人キャプチャ
5	魔法大作戦	2,390,570	SDD－ZTK－平社員	2－5 チッタ
通信欄	寒さもようやくやわらいで過ごしやすくなって来た今このごろ、みなさまいかがお過ごしでしょうか？これからアーケード始められる人も玄人さんも、ぜひコンドル2へ！駿府公園の桜とともにみなさまのご来店をスタッフ一同心よりお待ち申し上げております。			

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南３－７－５　☎（058）274－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	10′54″80	SPD	GM
2	グラディウスⅣ	366,100	CAA	
3	D.D.R2ndMIX	208,669,100	TOK	アナザー
4	ガンバード2	1,061,400	民田晃士	バルピロ 2－1
5	パズループ	1,001,470	H・Y	とことんモード ALL
通信欄	ってなわけで季節も段々と春らしくなり、ふと耳を澄ませば「ⅡDX」の全開のEQが空の頭を駆け巡る今日ころころですが、みなさんいかがお過ごしでしょうか？（笑）例の如く当店では有名なゲームから、少し怪しいモノまで、各種ご用意してみなさまのお越しをお待ちしております♡			

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武１－16－８第１Uコーポ１F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス (WR－01R)	19,219,270	KAZ	ALL 連
2	レイクライシス (WR－02R)	9,289,590	プラーベ	真ボスまで 連
3	レイディアントシルバーガン (ステージ2ルート)	20,075,870	HIV	ALL
4	ガントレットレジェンド (Ver.1.6)	5,026	冷たい視線の上地教 バンザイバンザイ(笑)	アーチャー 体力800設定
5	ガントレットレジェンド (Ver.1.6)	11,226	プラーグ	ウィザード 体力800設定
通信欄	これを書いている現在3月なワケですが、この時期は場所的に人がへるので、パスポート出すの大変です。さて、グチはこのぐらいで当店は偶数月の第一日曜日にティンクル大会、毎月第3土曜日にはゲーム大会（いろいろ）を行っています。詳しくはお店に来てね♡			

AMパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町ハ23－１アルプラザ平和堂２F　☎（0761）24－0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 (アレッシー)	2,193,700	NHK	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	623,200	MOG	ALL
3	月華の剣士2 (神崎十三)	42人斬り	YES	辻斬りモード(力)
4	月華の剣士2 (御名方守矢)	36人斬り	YES	辻斬りモード(力)
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ98 (社、テリー、マチュア)	638,500	Y.S	ALL
通信欄	スーパータカラ島クラブを始めました。内容は入会者全員対象の公開抽選会や会員限定サービス、ビリヤード特別料金プレイなど盛りだくさんな内容です。募集は定員になり次第締め切りますので、お早めに。常に新しいことを目指していくタカラ島へぜひ来てください。			

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色２－１－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 (ポルナレフ)	1,113,500	REC	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険 (アヴドゥル)	1,058,300	のせてほし～ってやつ	ALL
3	月華の剣士2 (斬鉄)	1,504,100	JFK	ALL
4	月華の剣士2 (天野　漂)	1,081,703	Y.K	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ98 (八神、社、紅丸)	327,600	A.T	ALL
通信欄	この号が出るころには店内がらりと変わっていると思います。プリクラなどのシール機が増えました。あいかわらず盛り上がっているのは対戦台ですが、パズルやレトロ基板なども設置しております。みなさんぜひ一度ご来店ください。			

マジカルカプコ豊田店

愛知県豊田市東山町１－５－１ジャスコ高橋店３Fゲームコーナー　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険	2,041,900	777	承太郎使用 1コイン　ALL
2	ストリートファイターZERO3	3,449,600	Q99	ガイZ使用 1コイン　ALL
3	ぷよぷよSUN	781,542	TOO	ふつう　14連鎖 1コイン　ALL
4	ロックマン2 ザ・パワーファイターズ	657,700	DSK	フォルテ　ALL ストーリー2
5	ストライカーズ1945Ⅱ	2,118,000		ハヤテ使用 1コイン　2－6
通信欄	季節も春になり、マジカルカプコ豊田店は生まれ変わります。そして、来たる4月24日…プラザカプコン豊田店として、リニューアルオープンいたしま～す。イベントなども企画しておりますのでみなさま、こぞって遊びに来てくださいね。心よりお待ちしております。			

HI-SCORE 募集掲示板　狙うぞハイスコア!!2

読者おすすめのゲーセンの地図を待ってます。

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町３－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパイクアウト ファイナルエディション(WHITE)	2,346,930	SPL	
2	月華の剣士2 (斬鉄)	1,081,100	AAL	ALL
3	月華の剣士2 (刹那)	1,072,002	WHO	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	1,283,500	XYZ	ALL
5	ダンスダンスレボリューション (DOUBLE・PARANOIA)	75,300,700	JUN/テイル	ALL
通信欄	新作続々と入荷しております。この号が出る頃には店内あちこち変わっていると思います。対戦のTV台以外に、音楽系のゲームが熱く盛り上がっております。お近くへ寄られましたらぜひご来店ください。スコアラーのみなさんもお待ちしております。			

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073 ☎ (0749) 27−5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ2ndスカッド	5,360,720	??	
2	パワーストーン(ワンタン)	17′12″36	どむ	
3	パイロットキッズ	739,700	まげ(GIL改め)	
4	ビートマニアコンプリートMIX(インターネットモード)	1,539	ろんげ〜	コース4・スペシャル
5	ダンスダンスレボリューション(ダブル)	131,448,900	まげ	

通信欄：コナミのビーマニシリーズを通信でつなげてしまおうという計画があるそうですが、ここまでやってしまうともはやゲームセンターがクラブ化されてしまいそうでちょっと恐いっすね。

天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41 ☎ (0563) 56−2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(3画面)	4,404,500	by−RYGER	ABEIMRX 天野ゲーム博物館
2	アルゴスの戦士	2,950,270	S1	1コイン26面 天野ゲーム博物館
3	テラクレスタ	247,800	RPO	1コイン 天野ゲーム博物館
4	スターフォース	923,000	RYGER	1コイン11面 天野ゲーム博物館
5	グラディウスII(3番フォース)	8,640,600	M・A	1c12周目3面 天野ゲーム博物館

通信欄：1月も2月も大勢の遠征ありがとうございます。天野ゲーム博物館も天野スポーツのゲームコーナーのシューティングコーナーもお客さまでいっぱいです。博物館の会員証をもらいに来られる人は免許証は忘れないようにね。じゃんじゃんゲームの入れ替えも進んでいるよ。

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2−253−1 ☎ (0533) 89−8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2(カエデ)	1,231,400	トヤマル	1cALL
2	月華の剣士2(はぐれ人形)	35人斬り	KOH	サバイバル
3	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	2,972,300	ナポック	1cALL
4	ビートマニアコンプリートMIX(コース2)	1,784	T.YI	1cALL
5	ポップンミュージック	290,345	PoA	ラテン、ボーナステクノ P

通信欄：音楽ゲーム、すべて100円です!みんな来てねー。
by 店長(サモハンキンポー)

HI-SCORE募集掲示板

狙うぞハイスコア!!2

読者おすすめのゲーセンの地図を待ってます。

住所付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

ゲームハウス・ピットイン

愛知県名古屋市北区金城3−5−6 ☎ (052) 916−1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	10′50″65	NOV (来店ありがとうございました)	GM
2	パワーストーン(フォッカー)	9′08″41	BAR	ALL
3	ゾンビリベンジ(毒島力也)	25,200	このゲーム名前入れれねぇよ店員OGI	LV5 91%
4	パカパカパッション(スペシャル)	1,279,160	LAC	ALL
5	NBAプレイバイプレイ(シアトルソニックス)	250	K.M	ALL

通信欄：なんか名古屋のゲーセンってあんまり載ってないですね。名古屋人のゲームレベルって低いの?ただ単にパスポートに興味ないだけなのかな。そんな名古屋市内でパスポート集計してる当店は荒野に咲く一輪の花のよう。ぜひスコア出して来てね。 担当 OGI

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1−2−6 名宝会館B1 ☎ (052) 204−0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIV(G4B)	1,009,700	まさに一般人	2−6 ㊖付
2	パカパカパッション(スペシャル)	1,061,650	202	ALL
3	ガンバァール(初級)	86,491	目標10万点 ナイスブラザー	ALL ♡×1 花火×9
4	ビートマニアコンプリートMIX(EX−VOCAL)	923−94−1−9	SoLID−AMC㊎	ALL
5	ガンバード2(アルカード)	746,100	SXR− れこのこくん㊝	1−6 ㊖付

通信欄：当店におきまして、愛知県内で初の『エンターテインメントグッズストア』を営業しています。ここでは、ナムコオリジナルキャラクター商品や各種限定品などを販売しています。なかなか手に入らないものもあるので、ぜひ1度お店に来てみてください。

ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江2−17−25 ☎ (077) 545−1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション(ドラゴンシンセ)	934,260	TAK	1cALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(社・クラーク・マリー)	587,900	HTマックス	1cALL
3	餓狼伝説スペシャル(ライデン)	4′59″63	Himan	1cALL
4	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	4,406,015	CAP	1cALL B−ロック −3
5	月華の剣士2(サバイバルモード)	41人斬り	サトゥー	1cALL 桐

通信欄：ソニックブラストマン386点(将来ボクシング希望の中学生)
気軽に遊びに来てね。絶対にびっくりすることがありますそれは、ヒミツなのだ!!

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野町駅前通りベルタウン2F ☎ (0598) 21−1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX	1,697	FUKK	コース4 スペシャル
2	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	1,960,100	ねのひ	ALL
3	カオスヒート(ミツキ)	9,999,999	KK−木村	ALL
4	レイクライシス(WR−03)	18,441,180	M・Z・Y	ALL
5	パカパカパッション	1,186,690	ALU	ALL スペシャル

通信欄：☆ギターフリークス入荷!!そのほか、新作も、バリバリ入荷する予定です。常連の対戦レベルは、高いと思うので対戦しに来てください。名古屋の、DON氏、ALU氏、Ⓩ氏、またのご来店、おまちしております。
by 店員 TAG

ゲームステーション64ビット

愛知県名古屋市瑞穂区弥富通3−9 坂野マンション1F ☎ (052) 834−9036

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.(李 香緋)	5′46″08	YAS(安田金型屋) マネージャーひさつぐ	ALL
2	月華の剣士2(守矢)	1,263,000	YAS(安田金型屋) マネージャーひさつぐ	ALL
3	マネーアイドルエクスチェンジャー(CPU戦)	4′617,100	B?B(?軍団隊長) リーダー 田中 友也	3本勝負 ALL
4	リーグボウリング(フラッシュ)	2,500	IKE(本物K.I)人呼んで黒分け	ALL
5	マネーアイドルエクスチェンジャー(段位認定)	64(名人)	D.T(B?Bの弟) 市丘町代表 田中大介	名人

通信欄：花粉が飛びまくり大変な時期でもあり、家庭用のほうでもPS2だの、ポリゴン700万表示などいろんなことがあり盛り上がっていますが、アーケードも負けず、メーカーといっしょにゲーム業界全体を熱くしていきたいです!ただ今64ビットでは地域振興爆発!!

げーむ倶楽部ツイスター

滋賀県八日市市東本町6−55 ジャンティ21 1F ☎ (0748) 23−8717

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.(テリー)	3′58″65	ま〜し〜	1cALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	2,655,500	O?U	1cALL
3	月華の剣士2(斬鉄)	1,586,000	ひさだ なおとつ(凸)	1cALL カモード
4	ストリートファイターZERO3(さくら)	3,940,600	ま〜し〜	1cALL X−ISM
5	ガンバード2(タビア)	1,030,400	MAU	1−7 サトちゃんまで

通信欄：最近、大型筐体の新作ばかりで、ビデオゲームのほうが少し元気がないような気がします。各ソフトメーカーさん、もう少しビシッと決めてください。大ブレイクするゲームをショップは期待しています。
by しーくん

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6−4−9 ☎ (06) 6351−1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R2ndMIX(マニアック)	194,978,600	あいえいち	1cALL
2	パズループ(ステージモード)	22,106,040	C・A	1cALL
3	月華の剣士2(天野)	1,464,800	ゆうな	1cALL
4	レイクライシス(WR−03)	12,184,540	666	1c真ALL MAPNO.38
5	D.D.RVer.1.5(アナザーダブル)	124,209,800	ぼっちゃん−その2(へたれ2号)	1cALL はなたれ♡ 4曲

通信欄：入学・進級の季節です。新しい環境にはもう慣れましたか?友達のできた人もまだできない人も、当店に遊びに来てみてください。新作DDR2ndから名作ナイトストライカーまで楽しいゲームがいっぱい!プレイヤーズノートも充実しているのでぜひ遊びに来てね!

スーパーパンキーズbyミレニアム

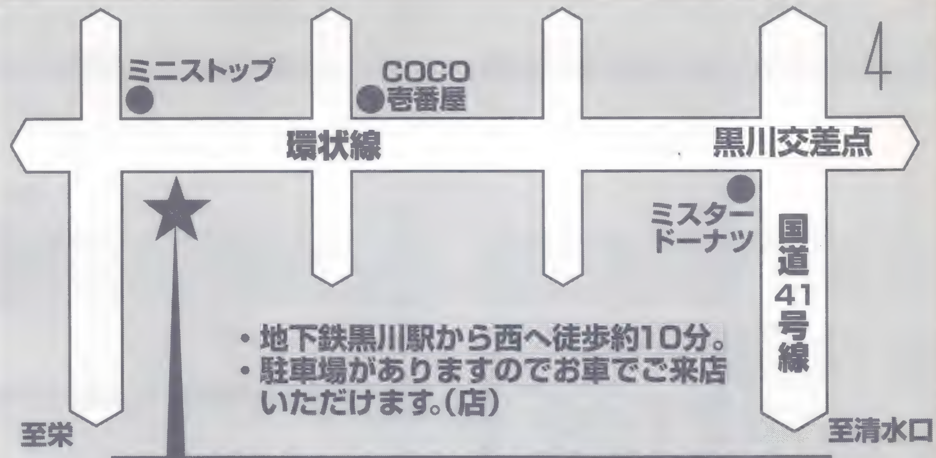
岡山県岡山市表町1－11－8　FANIQビルB1　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.（テリー）	6′22″30	RAI	1cALL
2	レイクライシス	8,940,050	HAM	
3	D.D.R2ndMIX（ハードマニア）	333,300,600	K・S	
4	ギターフリークス（エキスパート）	32,321,300	RAQ	
5	ビートマニアⅡDX（テクノコース）	2,038	TAKA	
通信欄	DDR2ndMIX、ギターフリークス、ビートマニアⅡDXといわゆる音ゲー続々入荷!! 世の音マニアたちよ集え!!			

プレイスポット・ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（使用キャラ・アレッシー）	1,329,700	弥栄	1cALL
2	餓狼伝説W.A.（使用キャラ・テリー）	6′45″50	ELF	1cALL
3	ショックトルーパーズ2ndスカッド（使用キャラ・トーイ）	8,442,850	あきさん	1cALL
4	スリルドライブ（U.S.A）	4′17″55	TEN	1cALL
5				
通信欄	ハイスコア募集中!! ハイスコアの数が集まらないものだからゲーメストさんに原稿出せないじゃないですか（笑）編集部にTELして「もう一度だけチャンスをください」（実話）なんて言ってる自分が情けなくなるヨ。なんでも受け付けるからハイスコアのほうヨロシクね。			



- 地下鉄黒川駅から西へ徒歩約10分。
- 駐車場がありますのでお車でご来店いただけます。（店）

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3丁目5番6号

営業時間　平日11:00～24:00　土日祝10:00～24:00

Tel.052-916-1722

ハイテクセガ廿日市

広島県廿日市市本町4－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説W.A.	10′56″40	MAO	キム使用 ALL
2	パイロットキッズ	1,190,900	F-U	1P側　6面まで 誰か教えてください
3	バーチャストライカー2 バージョン'99	+17	S.O	ユーゴスラビア +17、－0ALL
4	デイトナUSA2 パワーエディション	2′14″181	BBB	ビギナーコース 車－ハードMT
5	デイトナUSA2 パワーエディション	3′04″158	PHI	アドヴァンスト 車－ノーマルMT
通信欄	花粉の季節になりました。みなさんいかがお過ごしでしょう？さて当店では3月5日にゾンビリベンジを入荷いたしました。ハウスオブザデッドとともにゾンビハンターが増加することをスタッフ全員、祈っております。VJも入荷してます　（卒業はできそう　F-U）			

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町1－7－5　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガントレットレジェンド（タイグレス）	110,934	D.G	8－1
2	餓狼伝説W.A.（ギース）	6′31″35	エルクゥ	ALL
3	モンスターランド	6,950	誰かスコア出してください。お願い。	ALL　連㊙あり 残ゴールド
4	19XX（モスキート）	9,079,700	EMO	ALL　連付
5				
通信欄	久しぶりにSHTの新作「ギガウイング」が入荷予定です。スコアラーの方のご来店をお待ちしております。			

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R2ndMIX	219,714,800	MLK	マニアック ハード
2	D.D.R2ndMIX	159,091,300	キャオ	ベーシック ハード
3	マジカルドロップⅢ	7,673,136	JUN	（ひたすら）（名人）連鎖29
4	雷電DX	4,331,140	AGF	2－6
5	グラディウスⅣ	267,700	KRA	5面
通信欄	お久しぶりです！モモの店長です♡2回ほどスコアがなくて休ませてもらいましたが、なんとか復活！			

ゲームプラザ・レッツ

広島県広島市南区松原町4－8 新広ビル2F　☎（082）263－2442

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,202,550	KOW	124ドラム 3ギター
2	テトリス・ザ・グランドマスター	10′53″26	KIM	グランドマスター
3	フレイムガンナー	600,000	KIM	ALL
4	ギャルズパニックS2	20′58″21	MACC	98%1コ 100%15コ
5	月華の剣士2（斬鉄）	1,940,700	KIM	
通信欄	ど～もついにここレッツも全国一位をとりました。でも今回は載せるのを忘れてギャルズパニックだ～。ラベンダーはもう忘れてください。とりあえず気になるハイスコアですけどこれはエスプレイドです。わぉ～い、お時間です。　ハイスコア担当　NOI			

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16－20　☎（0720）27－6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（花京院）	2,363,400	BT	1コイン ALL
2	餓狼伝説W.A.（ビリー・カーン）	6′21″11	バンビー	1コイン ALL
3	餓狼伝説W.A.（キム・カッファ）	7′50″73	ARI	1コイン ALL
4	餓狼伝説W.A.（ギース・ハワード）	9′56″63	ボンビー	1コイン ALL
5	餓狼伝説W.A.（テリー・ボガード）	8′43″23	GTO	1コイン ALL
通信欄	僕、ジャンボでバイトしているバカボンです。ただ今、彼女募集中です。			

HI-SCORE 募集掲示板　狙うぞハイスコア!!2

読者おすすめのゲーセンの地図を待ってます。

住所付きでよろしくね！宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで！

アミューズメントハウスMYS

山口県下関市横野町1－20－16　☎（0832）58－0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゾンビリベンジ（スティック　ブライトリング）	98,030	HIV	72%
2	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	1,509,900	SD-MIT	ALL
3	餓狼伝説W.A.（RAIDEN）	5′58″28	T.M	ALL
4	テトリス・ザ・グランドマスター	13′38″45	BBC	ALL S9
5	ビートマニアコンプリートMIX（ノーマルモード）	1,545,126	S2C	ALL
通信欄	ゾンビリベンジ入荷しました。つづいてギターフリークス入荷します。ダンス、ビーマニ2DX、ドラムマニアとパシパシ入荷予定しております。リズムにのってマイズにおいでよね。			

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5　竹林ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（マリオン）	1,686,100	A.T	2－6
2	ガンバード2（アイン）	1,278,500	サイキョー流愛好会部長J.A	2－1
3	エスプレイド（相模祐介）	24,169,420	JOypiuss一㊙	ALL 箱×5　ライフ×0
4	ストリートファイターZERO3（ローズ）	3,756,800	パラッツォ・ミステーロ	ALL X-ISM
5	マーヴルvsストリートファイター（リュウ、ケン）	1,813,800	スーチーパイ大好きJ.A	ALL
通信欄	ジョジョ、ZERO3、サイキックフォース2012、月華2、K.O.F98、ポリ餓狼、パワーストーンが現在対戦台です。みんな遊びに来てね。あとエスプレイド再入荷しました。みなさんのハイスコア求ム。			

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11　☎（06）6994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET	103,868,290	SHT-S.K	P-2 フェアリー使用
2	ライデンファイターズJET	73,121,112	SHT-S.K	P-2 ミクラス使用
3	パカパカパッション	1,130,780	SRY	ゲロッパ使用 ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険	1,612,300	N(BON²)	ミドラー使用 ALL
5	餓狼伝説W.A.	5′16″03	N(BON²)	ライデン使用 ALL
通信欄	マルチが表紙のときだけクイックジャパンを購入しているようなみなさま方こんにちわ。あなたは今、幸せですか？　by　店員3　当店の通常台は50円設定☆DDRでシェイプアップされたサイフにやさしくなってます（^^）遊びに来てね！　by　店員氷室			

ゲームプラザ・ショールーム

熊本県熊本市黒髪5－4－62　☎（096）343－9831

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,207,090	脱カス?	ALL
2	パカパカパッション	1,083,640	まだ甘かったョSO	ALL
3	パカパカパッション	1,048,110	SNT	ALL
4	テトリスザグランドマスター	12′01″46	YST－す	ALL GM
5	ソウルキャリバー（ファン）	2′33″95	T.T	ALL
通信欄	新入生のみなさん、ご入学おめでとうございます。 他県よりご来熊の方、ぜひ熊本大学横の当店へご来店ください。 もちろん、地元の方のご来店もお待ちしております。			

ゲームステージ・ビート

香川県高松市花ノ宮町3－2－2　横井ビル1F　☎（087）868－6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	11′17″11	ジョージ	GM
2	ガンバード2（マリオン）	2,803,200	かりな(NTK) ALL楽勝★	ALL 連付
3	ファイヤーバレル	11,719,900	CNA	ALL 連付
4	1943改（1P）	4,610,280	AND	ALL 連付
5	メトロクロス	672,950	TOMPAC	ALL
通信欄	「ファイヤーバレル」で得点（全一?）を出されましたCNAさんお土産どうもありがとうございます。当店では基板持込プレイOKなので我こそはと思う方は上記電話番号へ気軽に連絡ください。 ビートマニア上級者の方、ぜひご来店ください。　by ㊟			

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699－4　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（タビア）	1,743,500	SoDoM改	連付き 2－6
2	ガンバード2（アルカード）	1,427,900	ATFくん	連付き 2－2
3	ガンバード2（アイン）	1,444,200	VLIO　慟哭マニア	連付き 2－2
4	ガンバード2（ヘイコブ）	1,204,200	ヘイコブリオ	連付き 2－1
5				
通信欄	これが載る頃には、DDR2ndMIX・ビートマニアⅡDX・ギターフリークス・ドラムマニアのどれかが入荷している（全部入荷予定）と思います。ソウルキャリバー・鉄拳3など、フリープレイタイムサービス中！ぜひご来店ください。　ハイスコア担当　LEE			

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34－10　☎（099）252－8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クレイジータクシー（GENA）	$6881.06	EVB	
2	ビートマニアコンプリート（HARD）	734,637	PDK2号　ヨゴレ R－DOM－信玄－	1cALL
3	パワーストーン（ワンタン）	14′05″41	MAO	1cALL
4	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎・DAETH13有り）	2,439,700	Y	1cALL
5	レイクライシス（WR－03）	17,743,640	NCLS	1cALL
通信欄	3月3日クレイジータクシー入荷。すごい人気で、常連さんがハマってます。他店より1カ月くらい遅れますけど、3月26日にはギターフリークスが入荷します。またこの文面がゲーメストに掲載されるころにはDDR 2ndも入荷していると思います。遊びに来てください。　店長　大迫			

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D.D.R2ndMIX（ハード　アナザー）	183,416,500	涼子chanへあげる KAZ－ASR－あみ	ALL　3ミス
2	ギターフリークス（ノーマル）	22,166,800	エキストラ初クリア KAZ－ASR－あみ	エキストラ有り
3	スリルドライブ（アメリカ、トラック使用）	405	やりました！　FCF	
4	タツジン	4,513,200	変人	連付き 5周目3面
5	ガンバード2	1,485,800	ADL	2－4 バルピタ
通信欄	最近ビデオゲームの申請が減ってますが、グラディウスⅣやパワーストーン、餓狼伝説WAなどなど、新作も熱血稼働中ですのでこちらも申請ビシバシ募集中です！あとタツジンや進め！対戦ぱずるだまとかもひそかに熱血中!!　BAMBOO			

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2－34－3　苺ハウジング2F　☎（0886）56－5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（Cタイプ）	343,387,730	あってりこっさり ㊟WAN	火蜂まで C－L
2	ガンバード2（アルカード）	1,614,700	FLGS－アルフ	2－4
3	エスプレイド（相模祐介）	23,209,640	FLGS－アルフ	ALL 残♡×5
4	月華の剣士2（ノーマルモード）	1,766,800	NO	ALL 斬鉄一カ
5	パイプドリーム（Bコース）	3,642,570	AMT－SAD	ALL
通信欄				

アミューズぽぱい国際通り店

沖縄県那覇市安里2－4－3　カプセルインオキナワ1F　☎（098）863－5765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー	2,582,200	Y.S	全ステージ
2	グラディウスⅣ	209,100	D.S.C	6装備・4道中
3	ジョジョの奇妙な冒険	1,392,900	MAKIYA'99	アレッシー ALL
4	餓狼伝説W.A.	7′47″60	A・D・A	キム・カッファン ALL
5	パワーストーン	16′21″00	OGC KOHYA	あやめ 全面ALL
通信欄	いつも「ポパイ」を「遊び場」にしていてくれる学生のみなさま、心よりお礼申し上げます。さて、今月も当店にはたくさんの新作ゲームが入荷しています。グラディウスⅣ復活、パワーストーン、ゾンビリベンジ、その他盛りだくさん。学校帰りには「ポパイ」でくつろGO！			

GAME・EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2	1,380,800	EPS	1c　2－4 タビア使用
2	ジョジョの奇妙な冒険	1,120,300	EPS	1cALL 承太郎使用
3	弾銃フィーバロン	7,892,315	EPS	1cALL(1ミス) B－ROLL
4	餓狼伝説W.A.	7′07″66	A・U	1cALL テリー使用
5	月華の剣士2	912,700	AYU	1cALL 天野　漂使用
通信欄	毎度～！ありがとうございます。			

ゲームセンター・りんりん

徳島県徳島市紺屋町21－4　☎（088）624－4343

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー'98（デンマーク使用）	＋23	ニックネーム UFO。	対戦での点数は、入っていない。確認済
2	月華の剣士2（斬鉄）	1,264,900	T・K	
3	バーチャストライカー'98（カンコク使用）	＋25	GON	対戦での点数は加算されてない。
4	バーチャストライカー'98（韓国使用）	＋28	GON	対戦での点数は加算されてない。
5	バーチャストライカー'98（韓国使用）	＋26	Y.K	対戦での点数は加算されてない。
通信欄				

次回の「狙うぞハイスコア!!2」の締切日は

5月9日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています！

また、当コーナーでは新規掲載希望のストックも受け付けております。掲載まで待てるというお店の方は、お店の住所・電話番号などの連絡先、店長およびスコア担当者名と現在お店で出ているスコアのサンプル、PRなどを添えて下記の宛先までご応募ください！

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメスト編集部
狙うぞハイスコア!!2「ゲーセンマップ」または「掲載希望ストック」係

PRESENT プレゼント

「サイキックフォース2012」
1 ㊙ビデオ
2 非売品ピンズ

▼10名様　▼3名様

こりゃまた、えらい凄い物を入手に成功!!ピンズとビデオ、どちらも非売品なのだが、特にビデオが凄いのだ。

このビデオにはなんと、97年2月から98年11月までの「サイキックフォース2012」のプロモーションで流れた映像がすべて収録されている。すべてってことはもちろん昨年11月に行われたゲーメスト杯で流れた映像もバッチリ収録。この1本で「サイキックフォース2012」の歴史がわかるといっても過言ではないってわけだ。

あのメストサイキック番長こと編集部こーじ山下も熱く語り出す（そのあと涙ぐむ）このピンズ＆ビデオを君の情熱でゲットしてくれ!!



GAMEST *presents*



3 「サイキックフォース2012」トレーディングカード（BOX）



サイキッカーの必須アイテム「サイキックフォース2012」トレーディングカードをプレゼント。

スペシャルカードとパズカードは全点描き下ろし。しかも、パズルカードのイラストは大貫健一氏だぞ。

全80種なのだが、箱でプレゼントなので、かなりコンプリートに近づくはず。

DOKU-SABI *presents*　▼3名様

4 「ダンスダンスレボリューション」トレーディングカード（BOX）

この間、猛者通信担当にしてダスッ子クラブのケソことライター田渕健康の生ダンスを目撃したのだが、何かヌメリとしていたぞ。

そんな彼も欲しがるであろう「DDR」のベースボールキャップをプレゼント。



▼1名様　KONAMI *presents*

5 「餓狼伝説WILD 」ポスター
6 「メタルスラッグX」ポスター

▼10名様　▼5名様

ゲーメストでも絶賛攻略中の人気作品「メタルスラッグX」と「餓狼伝説WILD AMBITION」のポスターをプレゼント。

餓狼伝説のポスターは、けっこう貴重らしい。けど、個人的にはメタルスラッグXも捨てがたいなあ。

SNK *presents*





応募の注意

1. 応募には今号のアンケートはがきを使おう！
2. 余白に、はみ出しコーナー宛の質問とかを書こう

次号予告

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

Fight for the Future

ストリートファイターIII 3rd 大攻略

システム&全キャラ解説や技表など、開幕に必要な情報を網羅!!

いよいよ発売!!



次号は合併号ともあって、いつも以上のボリュームを用意!!巻頭はいよいよ発売のストIII3rd。24Pでの大攻略だ。今号のスクープタイトル「鉄拳最新作」や「DOA2」といった期待作の新情報も満載！お楽しみに。

一押しゲーム

※都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

鉄拳最新作（仮）（ナムコ）
DEAD or ALIVE 2（テクモ）
クレイジータクシー（セガ）
ギガウイング（タクミ／カプコン）

徹底攻略
■バトルバクレイド（エイティング）■メタルスラッグX（SNK）■500GP（ナムコ）■恋愛クイズハイスクールエンジェル（ナムコ）■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）■グラディウスIV（コナミ）■バトルギア（タイトー）■ガンバード2（彩京）■スパイクアウト ファイナルエディション（セガ）■ガントレット レジェンド（アタリ）

今号の募集

すべての宛先は

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社 ゲーメスト編集部 ○○○○○○○○○係

カラーイラスト募集！

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

■データ投稿時の注意
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD−Rでも受け付けます。
★MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

■宛先 カラーアイランド人気投票（仮）係まで（コーナータイトルの応募もこちらへ）
■締め切り 常時募集

ゲーメスト アイランド

<アイランド文章&白黒イラスト投稿用アドレス>
island@shinseisha.co.jp
<はみだしコーナー用アドレス>
ps-post@shinseisha.co.jp

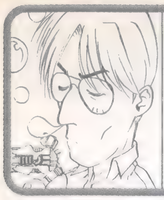
■コーナーの内容 ●議論のタベ ●のんきな日常 ●暴満館 ●超芸魂 ●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り 地球が滅ぶまで
■応募の決まり ●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。 鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿 なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

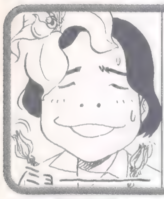
■コーナーの内容 読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り 特になし（常時募集中）
■応募の決まり ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
毎月15日・30日発売

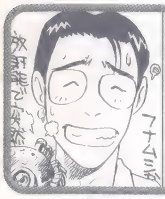
ゲーメスト次号 No.263 は予価540円で
4月30日(金)発売!



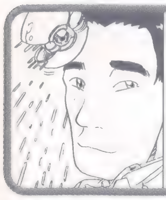
●編集部「ドニーイェン部」設立!! 熱くてハードな漢、ドニー（通称、つよし）が監督、脚本、主演の3役を大胆にこなす世紀末カンフーアクション「ドラゴン危機一髪！'97」!! この映画に魅了されたバカ者どもが仲間を求めて団結した結果だ。とにかくこの映画はスゴイッ!! ヌンチャクではなく『ナタ』を振り回して荒くれどもを蹴散らし、ヒロインの首もぶっ飛ばす！アクションの切れだけでなく笑いも完璧だ。『君は血の川を見たか？』　（KAL）



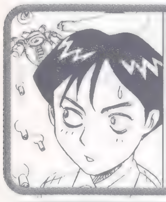
●いろいろと悩んだ末、ついにiMacを購入！カラーはもちろんストロベリー。ムッチャ可愛くてしかたありません。今回の脱衣特集の一部も、iMacパワー炸裂って感じ。で、今はネットから壁紙素材を集めまくって、ももやん色に染めている最中です。MOドライブ購入しよう。話変わって「ガンドレス」ってアニメ映画を見た。噂以上に未完成で、鼻血出るかと思った。でもそれ以上に話がつまらん。あんな話、よく映画化したもんだ。　（ももやん）



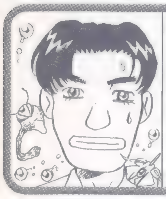
●最近のアクションゲームについて一言。1コインクリアが難しくても可能ならまだいいが、あからさまに理不尽な難度で、クリアが1年以上見えそうにないゲームは最悪!!インストカードに「1コインじゃ無理!!」って書いてほしいよね～。1コインを目指しても、ストレスが溜まるだけでバカらしいし…つーか詐欺。開発者がクリアしているわけないからこんなんばっか出るのよね。インカム稼ぐならジャンル変えろって!!　（MVP）



●ギターフリークス、ようやく出回ってきたね。とりあえずエキスパートはクリアできるようになったけど、クリアできるだけでパーフェクトにはほど遠い。今後もチャレンジするぜ！ それと、ようやく次の車が決定しました。これで、天気の悪い日にシートをかけたりとったりする手間から解放される。隣の家の人には、残りの杉の木を切ってもらいました。まずは、風の強い日でも一安心だね。（S・ヒルのハードなんかキツイK-TAN）



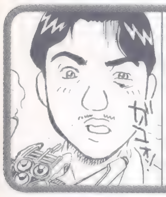
●まだ3話ぐらいしか見たことないが『彼氏彼女の事情』って実は結構面白いのでは？初めて見たときは線画のみで「このアニメ色ないのか～」と変に感心しましたが、ま、なんつぅ～か、「勢い」という面では成功していると思うんですな。あんな感じで『浦安』とか『稲中』とかやってもらえれば、大人も楽しめるギャグアニメができたと思うんですが、どうでしょう？原作もあるらしいですが、どんな感じなんですかね。　（アディオストシ）



●最近のガッカリベスト3。3位…PS版To Heartのボイスキャスティング。声自体はいいんだけど、キャラと合ってないような。ま、音声後付けの場合、万人が納得するのは不可能。しょうがないか。2位…プライズ景品・ＦＦのセルフィーの人形。スカートの中が埋まってて、ぱんちぃが見えん。やっぱスクウェア的にダメだったのかな。しょうがないか。1位…給料明細。欲しい物がたくさんあるのに。しょうがないか。ってオイ。　（CHU）



●学校を辞め、プー太郎な生活を送っていた4年半前。ただ漠然と生きてきた僕の人生を一変させてくれたのが、メストライターの仕事でした。肉体的にも精神的にも辛いことがいっぱいあったけど、やっぱり楽しいことのほうが多かったなあ。本当はまだまだ続けていきたいけれど、ここでひとつ自分のために区切りをつけることにしました。こんな楽しい仕事と仲間を与えてくれた新声社と読者のみなさん、本当にありがとうございました。　（GYU）



●←これを『くろまる』とか『ベタマル』というのだが、相撲では黒星、負けという印だ。なので、ここの原稿を書く度に「黒星スタートかぁさい先悪いな…」などと、脳のメモリをくだらないことでフル稼働させている。何はともあれ、白鳥由里さんの4thアルバム『ニコル』は、期待に応える内容で満足。さらにいくつかの店頭での売れ行きも良好のようで白星スタートという感じで愉悦愉悦。　（1～4までのアルバム保持合計が9枚になった・辻）



●バトルバクレイド、キミの行きつけのゲーセンにはもう入ったかな？とっつきやすくて冷めにくい、いい感じのシューティングだよ。ところで自宅の近くのコンビニが一軒つぶれたっぽい。ほとんどフルセットが半径1km以内にそろってたんだけど、あそこが一番接客態度が悪かったような気がする。客に媚びろとは言わんが、礼をつくしてくれなきゃ礼を持って対応したくなくなるよね。これって心が寛くないんだろうか？　（また悩む馬）

論　新しい協力プレイのゲーム性

石井ぜんじ

今回は趣を変えて、協力プレイのゲーム性について考えてみよう。協力プレイと言っても、今までと違う面白さの要素が加わってほしいものだ。自分としては、近年カプコンのD&D®シリーズやセガのスパイクアウトをやってみて、まだまだ新しい可能性が開けていると思っている。

今、協力プレイで注目したい点が3つある。一番わかりやすいのが、一緒にくっついて合体すると特別な強い攻撃が出るものである。これを合体型と呼ぼう。古くはツインビー・雷電などに見られる。スパイクアウトの相手をつかんでから必殺技というのも合体型の協力プレイと言える。合体型は刹那的には面白いのだが、ゲーム的に深くならないのが欠点だ。

さて、次に挙げるのは位置関係で協力するタイプである。この位置関係型は、ちょっとわかりにくいがどんな多人数同時ゲームでも成り立つ基本的要素である。例えば、スパイクアウトではお互いに投げや吹っ飛ばしに巻き込まれない位置関係を保つのが重要になってくる。

ところがスパイクアウトでは今までと違う新しい関係も生まれている。ポリゴン通信で自分視点にすることによって、ある程度自由に逃げられるようになったのである。

今まではお互いが同じ画面にいたため、容赦なく他人の不利は自分の不利に直結した。そのため協力せざるを得なかったのだが、自分視点になれば自分だけ逃げることも可能だ。自由度が増したため協力させられるストレスが減り、より能動的に協力する気持ちになれる。これは時代が生んだ新しい面白さの要素である。

だが、そのスパイクアウトにやや欠けている要素もある。それが補完型だ。補完型とは、キャラそれぞれに得手不得手があり、得意な敵・場面や苦手な場所をフォローし合いながら協力していくという要素だ。それぞれの得意分野が大きく違うので自然に協力せざるを得なくなる。

一番わかりやすい例がカプコンのD&D®シリーズである。D&D®は補完型として非常に完成度が高く、アンデッド系にはクレリックが活躍し、魔法系・戦士系がそれぞれ違う場面で活躍する。

今後は、これらの要素を理解し、それぞれ取り入れて発展した協力プレイができるのが理想だ。例えばスパイクアウトでも重量級を投げられるキャラがいれば補完型になったかもしれない。対戦格闘ゲームはそれぞれの良い点を研究して発展していった。協力プレイゲームも同じように、それぞれの良いところを取り入れて、より完成度の高い作品を望みたい。

待って～もうひとこと

●どーですかお客さん、今回の脱衣ゲーム特集は！脱衣シーンもインタビュー記事も、まだまだ出し切れなかったネタがたくさんあるのが残念…またの機会にね。とりあえず次回のゲーメストは、発売直前のストⅢ3rdを大増ページで大特集！システム解説はもちろん、全キャラの技表をどこよりも早く掲載！って感じで内容充実しまくりでお送りします！これを読んでGWに備えろ！　（宣伝野郎ダバスター）

●態勢やメンツが若干変わったものの、アーケードもコンシューマも美少女も、何でもござれのムック班は相変わらず修羅場の続く毎日…。

一応告知なぞを。コンシューマソフトでは『恋と友情』の『エラン』の攻略本が、美少女ゲーでは『ななこが可愛い』、『RISE』の攻略＆設定集が、ともに4月26日に発売になります。お願い、買って！

（MAHO堂に行きたい・ぶらぼー！）

表紙の裏をとれ

初めて聞いたときは何かと思いましたが、「武力」から二人です。バックのリョウのアゴヒゲ描けなかったなかったのが、とても残念でなりませぬ。

ゲームボーイ（色）をいただきドラクエゴー!いやあトイレが長くなる（笑）。これはすごいぜ!テレビ観ながらできるっ!ってうか仕事しろよ自分。トゥルラ2～3枚目はウロコゲル。後はレア。

藤原ひさし

次号GAMESTは4月30日(金)発売


ロケーションのロケーションによる
ロケーションの為のシューティングゲーム！
ジャストロケーション!!
BATTLE BAKRAID
バトルバクレイド
集中砲火の嵐を突き抜け、機関砲を叩き込め！
戦略的に、よりダイナミックに、すべてがエキサイティング!!
好評発売中!!
絶妙なゲームバランスでプレイヤーを魅了する。
超本格派シューティングゲーム登場！
●攻撃にバリエーションを持たせる、護衛オプション機と溜め撃ち！
●新たな戦いを予感させるランダムステージ！
●テクニックに合わせたコース選択機能を搭載！
●さらに攻略心をかき立てる、隠し要素！
EIGHTING CO., LTD.
株式会社 エイティング
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-32-2
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180
http://WWW. RAIZING. CO. JP/
※画面写真は開発中のものです。 ©EIGHTING 1999

ゲーメストの景品が、いま全国のゲームセンターを熱くする!!



士郎正宗

Artistic Poster Genealogy

MASAMUNE SHIROW

世界に100枚!
超レアポスターは直筆サイン入り!



全10種 大公開!

©士郎正宗/青心社

Castle Fantasia キャッスルファンタジア 聖魔大戦 ポスターセレクション



コレ!

スペシャルポスターは山本和技描き下ろし!

全6種

©Studio e·go

Septem Charm まじかるカナン ポスターセレクション



コレ!

スペシャルポスターは横田守描き下ろし!

全6種

©テリオス

イカス! 第2回 お店リスト

ゲーメストのプライズを置いていただいているロケーションを紹介しましょうというこのコーナー。しかし考えてみれば「これだけ?」(©熟達の魔術師アーティ)てな感じ。そんなことはあるはずもなく、推定1万店はあるといわれる設置店の皆様、下記まで急ぎ情報をお送り下さい。無料掲載の上、順番に店舗紹介もさせていただきますので!

立川市	PC立川店	042-524-1156	北広島市	AMパーク・タカラ島北広島店	011-372-5750
千代田区	トライアミューズメントタワー	03-5295-2345	寝屋川市	コスミックプラザABC	0720-23-1160
静岡市	ゲームコンドルPART II	054-255-4363	水戸市	アイアイ駅南店	029-233-0680
名古屋市	ゲームプラザ・トンガ王国	052-452-0304	市原市	ゲームチャリオット五井店	0436-23-5535
徳島市	エンゼルランド徳大工前店	0886-56-5044	千代田区	ゲーマーズ秋葉原	03-5298-2015
品川区	スペース・ラボ	03-5702-8414	甲府市	ハイテク遊園ニュースター	055-228-8923

イカス! お店紹介

G-Model神保町店



最初の店舗紹介は、ゲーマーの聖地・ぜんじ編集長監修のG-Model神保町店。「8割方のお客様がまとめてプレイされていますね。地下にはマルゲ屋もあるので、ぜひ一度お越しください」という綿引店長は、小柄だが終電もこわくない単車通勤だから安心だ。メンテナンスなら負けないぞ!

今後もイカスお店をどんどん紹介していきますのでスタッフの皆様!よろしくお願いします!

ゲーメストポスターセレクションは全国のゲームセンター及びマルゲ屋にて大絶賛稼働中です!!

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329
ホームページアクセス http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

春の脱衣ゲーム特集

ゲーマーのための イエローページ!!



初脱ぎ新作紹介

- ●スーパーリアル麻雀VS（セタ）
- ●E雀さくら荘（セイブ開発）
- ●アイドル雀士スーチーパイⅢ(ジャレコ)
- ●ギャルズパニックS2（カネコ）
- ●パチンコセクシーリアクション2（サミー）

脱衣コラム

- ●脱衣の夜明け
- ●園田健一とは!?
- ●最強脱衣系山田さんインタビュー
- ●脱衣事始め
- ●ゲームと倫理

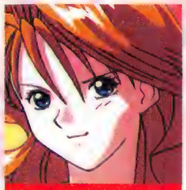
この春、新作脱衣ゲームの花が満開！それらの紹介とともに、アーケードゲームにおける「脱衣」という特殊な存在を、少しまじめに考えてみました。



アイドル雀士スーチーパイⅢ | ギャルズパニックS2 | E雀さくら荘 | パチンコセクシーリアクション2 | スーパーリアル麻雀VS

扉イラスト　天織龍樹


来宮ゆかり


クリス・ガーランド



私たちと対戦しませんか？
スーパーリアル麻雀VS

人気のスーパーリアル麻雀シリーズの最新作は、PV～P7までのキャラが総出演！あのキャラたちにまた会える！

担当：ももやん





今度は対戦だ！

今まで多くのゲーマーを魅了した、スーパーリアル麻雀シリーズ。このPシリーズの最新作は、PV～P7までのキャラが勢揃い。しかも、通信対戦可能！パートナーを決めて対戦に勤しむがよい！しかし、タマミちゃんと百合奈ちゃんは司会のため脱衣なし？抗議したくなるほど残念である。







プレゼント

セタさんから頂いた「スーパーリアル麻雀VS」のポスター、ポストカードをセットで5名様にプレゼント。詳しくは154ページで。


藤原　綾


早坂　晶


遠野みずき


豊原エツ子


蘭堂芹香


栗原真理


麻比奈夏姫

リアル麻雀シリーズとは？



PⅡ～PⅣ 脱衣業界でいち早くアニメーションを取り入れたのが、このPⅡなのである。当時は熱狂的ファンも多かった。



PV 今までは舞台設定があやふやだったが、このあたりからドラマ性が生まれてきた。お揃いの制服が印象的だった。



PVI アニメ技術もかなり進歩し、脱衣シーンでは赤面場面も多くなった。たまみちゃんは最高であり、復活を希望するなり。



P7 この作品は、まだ記憶に新しいのでは？マニア心をくすぐるキャラ設定だと思う。というか、エツ子さん最高でしょ。

画面は開発中のものです。また、掲載している写真の一部は、これまでに発売されたスーパーリアル麻雀シリーズ（業務用・家庭用）のものです。

春の脱衣ゲーム特集

単純明快本能剥き出し陣取りゲーム
ギャルズパニックS2

メモ用紙もってゲーセンにGO！
担当：世界制服部部長

　はい、囲みゲーです。ついに第6弾なんです。
　知らない輩のために説明すると、背景の影になっている美少女グラフィックの上を、自機でラインを引いて、囲んだ部分（ボスのいない側の領域）の影を取り除き、美少女ちゃんこんにちは、という非常にわかりやすいゲームなんです。
　もちろんゲームである以上敵の邪魔も入り、様々な攻撃を仕掛けてくるのでありますが、基本的にラインを引いていない間は無敵。一部、ラインを引いてなくてもミスになる攻撃もありますが、その辺はくらって覚えましょう。また、途中、パワーアップアイテムが出てきますが、これはラインで囲むことで入手できます。うまく活用していきましょう。
　そんなこんなで画面の80%以上を制覇するとステージクリアになり、ちょっとムフフな画像が見られます。さらにもうちょっと頑張って90%以上でクリアすると、グヘへな脱衣シーンに変わったり、鼻血ぶーなアニメーションになったりするので、漢なら挑戦せざるをえませんね。ただ、80%以上になった時点でクリアになってしまうので90%以上を目指す人は注意しましょう。



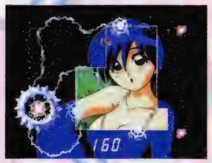
右上にある電話マークは今夜のために必ずとりましょう。

声優ファンも必聴

　まあここまでは、前作までとほとんど変わらないのですが、今回のギャルパニはさらに「スーパーカネコダイヤル」なる粋なサービスが追加されているのであります。
　これは同社の「VS麻雀乙女繚乱」でもあったサービスで、ゲーム中に出てくる電話のマークをアイテムと同じように囲んで取得した後に、そのステージをクリアすると、美少女ちゃんがヒミツの暗証番号と電話番号を教えてくれるのです。その電話番号に電話し暗証番号を入力すると…おっと、これ以上はお話しできません。各自確認してください。ふふっ。



ミニゲームは周りのことは気にしちゃ駄目です。本気で。



この攻撃はその場にいると危険！ラインを引いて回避しよう。

プレゼント



カネコさんから頂いた「ギャルズパニックS2」のちらしをセットで10名様にプレゼント。詳しくは154ページで。

ライター推奨?! 脱衣の夜明け

担当：猫

　一般的に脱衣ゲームの定番といえば、やはり麻雀に代表されるギャンブル系（？）を連想する人が圧倒的。そんな風潮の中で、野に咲く一輪の花…ともいえる別ジャンルの脱衣ゲームを求め、某ゲーメ●ト編集部のライターにリサーチをしてみた結果…大漁！
　残念ながら、そのタイトルすべてを掲載することはできないが、複数解答の上位3タイトルをピックUP。
　これ以外ではブロックギャル（1987セガ／VｰC東海）やパズニック（1989タイトー／アニメーション20）などもカルトな脱衣ゲームの候補としてあがっていた。

ダンシングアイ
1996　ナムコ



「昔から変わらないゲームの普遍的な面白さを（3Dという）新しい技術で楽しませてくれる」と、ぜんじ編集長もすすめる陣取りゲームの発展形。「女体にサル」の斬新なセンスがキラリと光るアクションゲーム。

ファイティング・バイパーズ
1995　セガ



　上半身、下半身に2分割されたアーマーを破壊できるところが脱衣。⟵⟶⟵P+K+Gで自らアーマーを解除することも可能。ハニーのスカート部分は100連勝（2では30連勝）しないと脱ぐことができない。

黄金の城
1986　タイトー



　強制横スクロールタイプのアクションゲーム。このゲームが脱衣といわれる理由は、ステージ2の女剣士「イレーネ」がいるためで、全身のヨロイを剥ぐ（=脱衣）ことができる。最後のチェーンメイルが難しい…？

松山トロ子の脱衣酔夢譚
第8回　両替機の功罪

　皆は麻雀ゲームに臨む際、どれぐらいの路銀を用意するであろうか。まさか1コインでクリアしてやるぜだらっしゃあ、などと夢見がちな青二才はメスト読者にはおらぬであろうなと睨みをきかせつつも、スケバン雀士竜子ならわりかし余裕でクリアできるなかナーと、早くも説得力を失うメロウな俺だ。
　で、君が行くところのゲーセンは麻雀コーナーの近くには両替機はあるか?!戦いの最中路銀尽き、コンチに走るは漢の定番。両替機が遥か遠くに霞んで見えるは、継続叶わず志半ばにして倒れ伏すが必然なり。
　まあ、両替機は麻雀コーナーに近けりゃ近いほどいいやね、ってそれだけのことなんですが、じゃあ最初から小銭をたんまり用意しとけやとお考えになられるのもごもっともなワケでありまして、それじゃ戦う前から引け腰じゃあねえかと江戸っ子気質で強がってみたものの、あと一枚脱がせばウハムヒ状態ってな時に小銭が尽きたらやっぱり誰だってコンチに走るよなあ〜、と邪推してしまう俺は皆の目にはどう映るのか。一度自分の生き方と照らし合わせて真剣に考えてみてほしい。
　って言うか、ゆとりを持って両替に走れるように、麻雀のコンティニューカウントは若干長めに設定してもらいてえなと。メーカーの皆さんよろしくお願いしましゅ。

（トロツク松山）

なんてったってNAOMI

アイドル雀士スーチーパイIII

©1999 JALECO LTD.

人気脱衣麻雀シリーズ「スーチーパイ」がウワサの高性能基板NAOMIに初の脱衣麻雀として登場だっ!!

担当：X指定番長

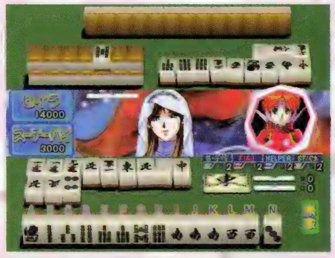
アーケードのみならず、コンシューマでも幅広い展開を見せている、人気脱衣麻雀シリーズ「アイドル雀士スーチーパイ」の最新作が、つい最近AOUショーで記憶に新しいNAOMI基板を引っさげて、ひさびさにアーケードに帰ってくるぞっ!!

NAOMI基板の性能の高さは今ゲーセンに並んでいるタイトルで実証済みっ!!当然ぼくらが気になるところは、脱衣シーンがどうなるかだ。



パネルマッチは今回も健在。この一枚一枚剥がれていく感じが…。

しかしっ!!現段階の情報では肝心の脱衣シーンがどうなるかはまったくの未定。今わかっているのは「スーチーパイシリーズ」でおなじみの4キャラ、キョウコ、ユキ、ミルキーパイ、マイに期待のニューカマーが3人加わり、しかもっ!!1各キャラに2パターンの脱衣シーンが追加されたこと。でもまずは一安心!!

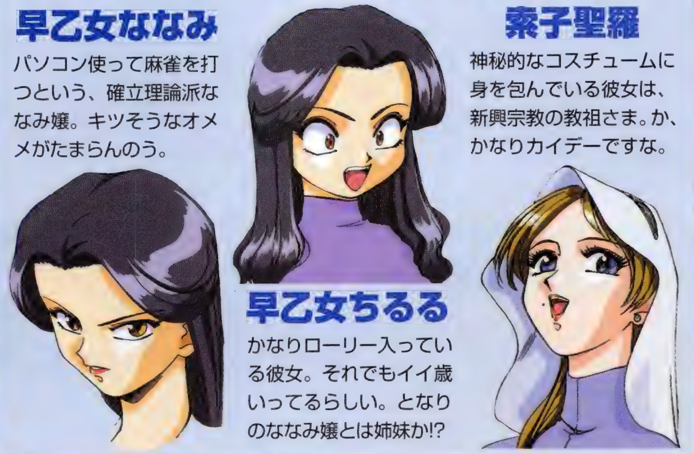


中央に表示されている、キャラクターのリアクションが激しくなるぞ。

そして2人までの通信対戦に対応っ!!スーチーパイの麻雀といえば「坊や哲」も驚愕のツミコミの嵐。それがどこまで可能なのかも楽しみ。

キャラクターデザインは、1作目から通じての「園田健一」氏だっ!!発売は5月下旬～6月予定なので、PSやSSなどの家庭用でバッチリ予習しておくといいだろうっ!!

これが新キャラ3人娘だ!



早乙女ななみ

パソコン使って麻雀を打つという、確立理論派ななみ嬢。キツそうなオメメがたまらんのう。

索子聖羅

神秘的なコスチュームに身を包んでいる彼女は、新興宗教の教祖さま。か、かなりカイデーですな。

早乙女ちるる

かなりローリー入っている彼女。それでもイイ歳いってるらしい。となりのななみ嬢とは姉妹か!?

プレゼント



「スーチーパイシークレットアルバム」購入特典の「アイドル雀士スーチーパイIII」クリアファイルを10名様にプレゼント！こいつはかなりのレアもの。

スーチーパイのキャラクターデザイン

園田健一とは!?

園田健一ってダレ!?…って感じの人に、そのお仕事についてちょっと紹介しよう。

マンガ、アニメなんでも濃いっ

さて、上で紹介している、「スーチーパイシリーズ」のキャラクターデザインを手がけている園田健一氏。

まずはその略歴から。氏は1962年12月13日生まれの大阪出身。高校、デザイン専門学校時代にメカ物を中心とした同人誌活動を展開。'85年に上京し、OVAシリーズ「バブルガムクライシス」「ガルフォース」のキャラデザインで参加、氏の人気は一気にブレイク。その後「ガンスミスキャッツ」の基になったと思われるライディングビーン」や「おたくのビデオ」などのキャラデザインも手がける。

そして'91年から講談社の「月刊コミックアフタヌーン」誌上で、現代の賞金稼ぎを題材とした「ガンスミスキャッツ」を連載開始。氏の銃に関する知識や、アメリカのTVドラマのような作風で、またも人気。現在は同誌上にてヒーローアクションコミック「砲神エグザクソン」が連載中。左のが現在メディアワークス社から発売されている「園田健一画集 ART WORKS 1983～1997」だ。その中にあるイラストも下でちょっとだけ紹介しよう。

スーチーパイで氏のタッチを見て気に入った方は、一度ご覧になることをお薦めする。



「園田健一 ART WORKS 1983～1997」2500円(税別) ©園田健一 ©AIC ©GAINAX ©YOUMEX ©MOVIC ©S.M.E.



「砲神エグザクソン」表紙 月刊コミックアフタヌーン ©講談社



←OVA「バブルガムクライシス」の主人公の4人。最近TVシリーズでリメイクされた。



↑OVA「ガルフォース」。当時爆発的な人気でアニメ誌はどれを開いても取り扱っていた。



←OVA「ライディングビーン」。氏オリジナルデザインのクルマが非常にカッコイイ。

春の脱衣ゲーム特集

あの脱衣タイトルの続編は？

●ファンが多い人気タイトルについて、各メーカーに聞いてみたぞ！

欲望のリミッター大解放！

パチンコセクシーリアクション2

©SAMMY 1999

うちの近くの銭湯に前作があり、湯上がりの親子が楽しそうにプレイしてるのを見ました（実話）。

担当：制服ハンター改

はい、パチンコゲーです。っていうかサミーさんゲーム画面写真ください（爆）。僕的にはイラストいっぱいで嬉しいのですが、やはり誌面での紹介となると…。と思ったけど今回の特集の内容から考えたら、これでいいのかな。では気を取り直して紹介。

前作をやった（見た）ことのある人なら知ってると思うけど、このゲームのコンパネは本物指向のハンドルコントローラー。玉を打ち出す時の振動までも再現したこだわりの一品なのであります。





一方ゲームに登場する台はというと、実機ではできないような仕掛け盛りだくさんのアンリアル物ばかり。ライターのH氏は「本物のパチンコって仕掛けがたいしたことないから、結局勝たないとつまんないじゃん、その点これはゲームならではの無茶な仕掛けがあって面白いよ」と絶賛。同感である（最近負け気味）。んで、肝心のパチンコと女の子との関係。ストーリーを簡単に説明すると…。

主人公（プレイヤー）には最近つき合い始めた彼女がいて、今日はその彼女と初めてのデートの日。ところがデートスポットにつくたびに別の女の子からの邪魔が！…。

で、パチンコで勝負して（なぜパチンコかは聞かない約束だ）邪魔者を追い払い（もちろん脱がして）、デートを成功させる。というのが目的。わかりやすいね。





わしは脱衣博士じゃ。今回新タイトルはなかったものの、ビスコとビデオシステムを忘れてはならん！ビスコと言えば「恋々しましょ」の続編「雀々しましょ」じゃ。これは当時としては相当に良質なアニメーションで脱衣界（？）を席巻したのじゃ。ビデオシステムは、言わずとしれた「ファイナルロマンス」シリーズの開発元。4人対戦の元祖なだけに、あっと驚く新作脱衣ゲーを期待したいのう。ちょっと時間はかかりそうじゃが、続編が楽しみじゃわい。





ファイナルロマンスシリーズ（右）と、雀々シリーズ（下）。イカス！

あなたの御入居、お待ちしてます

E雀さくら荘

©1999 SEIBU KAIHATSU,INC.

新しい新居「さくら荘」で繰り広げられる、麻雀ドラマストーリー。さくら荘の住人たちは手強いぞ。

担当：ももやん

気が付けば4作目となったE雀シリーズ。今回の舞台は、主人公が通う予備校近くの小さなアパート。管理人から住人まで全員若い女性という、非常にありがちで非常に羨ましい設定となっている。

管理人さんと住人、気になる隣のお姉さんという、男心をくすぐるシチュエーション満載（希望）。これで燃えない男がどこにいようか？いや、いない。全日本国民男子のどこかには引っかかるはずである（予想）。

で、そんな気になるゲームのほうだが、成年男子の欲求を満たすに十分な脱衣麻雀である。麻雀で勝てば脱ぐ、単純明快なシステムだ。しかし、ただ勝てばいいってもんじゃない。相手の持ち点をマイナスにして勝つと、ボーナスグラフィックを拝むことができるのだ！つーことで、高目を狙ってみよーぜ。

白石由梨子



25歳 身長167 AB型
OL

年上でセクシーでたれ目がちで泣きボクロがあるという、なんだか反則の固まりのようなお姉さん。隣の部屋に居てほしいアイテム。

柴崎和泉



19歳。身長171 O型
女子大生

意志の強そうな、凛とした感じの女の子。こういった女の子の時折見せる女性らしさ、恥じらいは男的にストライクである。





プレゼント

セイブ開発さんから頂いた「E雀さくら荘」のちらしを10名様にプレゼント。詳しくは154ページで。

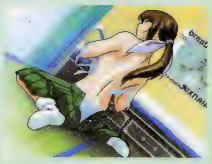
佐倉千穂



16歳。身長158 B型
管理人の妹

このシチュエーションには欠かせない、妹的存在。無防備にも部屋に遊びに来るんだろうなぁ。自分の妹が自分みたいな男に近づくのは言語道断だが、他人の妹が近づいてくる分には大いに結構。むしろ歓迎。制服は偉大である。

佐倉美幸



26歳。身長163 A型
アパート管理人

「若い女性の管理人さんの理想像とは」と日本全国の男子に質問すれば、9割が納得するであろう美幸さん。のんびり屋のおっとりタイプ。いつもニコニコしていて、真面目で清楚な感じ。完璧じゃないですか。

好きな脱衣ゲーム読者アンケート 1·2フィニッシュ記念!!

彩京 最強脱衣系 山田さんインタビュー

3/15号で行った脱衣アンケート「好きな脱衣ゲームタイトル&キャラ」で「対戦ホットギミックシリーズ」が上位を独占！その生みの親であり、脱衣の教祖的存在（？）の彩京の山田さんにお話を聞いてみました。

山田啓史プロフィール

株式会社 彩京
開発部 第四研究開発課
課長
山田啓史

1966年生まれ。在学中からドットデザインのアルバイトを始め、現在業界12年目。企画・デザイン・広報業務等に従事。ここ数年は「ホットギミック」シリーズの開発を担当。



最強脱衣ゲー開発への道程

編集部（以下編）：**「シューティング・ゲームの彩京」**といったブランドイメージを持っているプレイヤーも多いと思いますが、社内的にどのような経緯で**脱衣ゲーム**を制作しようと思われたのですか？

山田（以下山）：新ジャンル立ち上げに関しては、たまたま社内に**麻雀ゲーム制作のエキスパート**が揃っていたからです（笑）。

ちょうど、うちの課で家庭用の「戦国ブレード」を完成させた頃だったので、次も司淳さんと組んで、**従来の脱衣麻雀とは違うもの**を作ろう、ということになりました。

編：山田さんのホットギミックでのポジションはどういったところなんでしょう!?

山：ポジションですか…プロジェクト自体、比較的少人数ですからいろいろやってますけど、何でしょうね。強いて言うなら、**「二次元乳揺らし監督」**ですか。この分野については**スタッフと強化合宿し、百本近くの秘密ビデオを観て悟りを得るに至りました。**

編：彩京のグラフィックデザインと言えば、中村博文氏、寺田克也氏、司淳氏が挙げられますが、これらの作家さんの起用は、**山田さんの趣味**が色濃く出ているのでしょうか？

山：このお三方の最初の起用に関して言えば、**開発社員の趣味**が色濃く出ていますね。

確か中村さんが一課の主任、寺田さんが私、司さんが開発部長の趣味だったと思います。

編：ホットギミックと言えば、お仕置きがかなりのウェイトを占めると思うのですが、このバラエティに富んだ**「お仕置き」**は一体どなたがどのようにしてお考えになられたのでしょうか？

山：ほぼすべて、開発部長と話し合った中から出てきたアイデアです。基本コンセプトは、**「ボクは、こういうのソソるけど、キミはどう？」**というものでした（爆笑）。当初は「お仕置き」ではなく、「シチュエーション」と呼んでいましたね。だいたい2時間くらいの打ち合わせをやると、**1時間50分が世間話で、決定事項というのは10分**で決まります。逆に言うと、その10分を捻出するには、そのくらいの無駄ともいえる時間が必要なんですね。そういった意味では、**酒の席**でというのも有効でした。たいてい**次の日覚えてない**のが難点ですが（笑）。

編：ホットギミックでのお気に入りキャラクターは？またそのキャラのお気に入りのお仕置き画面はどれでしょうか？ほかにもそのキャラ以外でお気に入りのお仕置きがありましたら教えて下さい。

山：キャラクターは1作目の看護婦、**三条葵**が好きですね。大谷育江さんの声もよかったです。お仕置きなら、

●ベストオブH
「綾波の刑」
（1作目／看護婦）

●ベストオブ馬鹿
「タイムカードの刑」
（1作目／OL）

●ベストオブお仕置き名
「その他」
（1作目／ベフェルド）

あたりですか。



制作陣それぞれの趣味によって選ばれた作家陣が創造せし、ホットギミックのキャラクターたち。今なお基板が高額を保ち続ける要因といっていいだろう。



タイムカードの刑

ベストオブ馬鹿はタイムカードを乳で挟ませる。一度やらしてみたい。



綾波の刑

ベストオブHっ!!というだけあって、看護婦さんに包帯…新境地ですな。



その他

山田氏が選ぶベストオブお仕置き名っ!!司淳



ホットギミックとタイアップした快楽天は、村田蓮爾先生の表紙が目印で毎月月末に大好評発売中っ!!ただし18禁なので、よい子はしばしガマンだっ!!

春の脱衣ゲーム特集

編：「お仕置き」の数々には、**社外的にまずいもの**もあったと聞くのですが、その「まずい」とされるお仕置きには、どういったものがあったのでしょう!?描写だけでも教えていただけませんか!?

山：過去2作とも、やむなく没になったお仕置きが幾つかあります。描写につきましては、近日中に、**ホームページ(http://www.psikyo.co.jp/)**のほうで公開する予定です。**動画で見られますよ。**

脱衣ゲーの新しいカタチ

編：ホットギミックの顔として、対戦時に登場するジャンファイターたちが印象に深いところですが、それまでの対戦脱衣ゲームは、負けた側の女の子が脱いでいたのに対し、**全身タイツの野郎が技を掛け合う**という、掟破りなものを採用したのは、どういった経緯からなのでしょうか!?

山：端的に言うと**「他社と同じことをやっていてもダメ」**だからです。「ホットギミック」の「ボタン連打」が「麻雀学園」と同じだと思う人もいるでしょうが、これは麻雀ゲームの金字塔に対するオマージュでなんですね(爆笑)。

編：そして快楽天では、貴社の**新入社員を採用するといった暴挙**(!?)に出たワケですが、これもどういった経緯で、というよりも罪悪感はなかったのでしょうか!?



©1998 PSIKYO

自ら修羅の道を志願した、ジャンアメリカこと彩京社員の彼。次はキミの番かも?

山：2人とも自分から**「出たい」**と申し出てきましたね。ジャンアメリカは、エレベーターで2人きりになったときに、イキナリ**「僕、タイツ男やりたいです」**って(笑)。

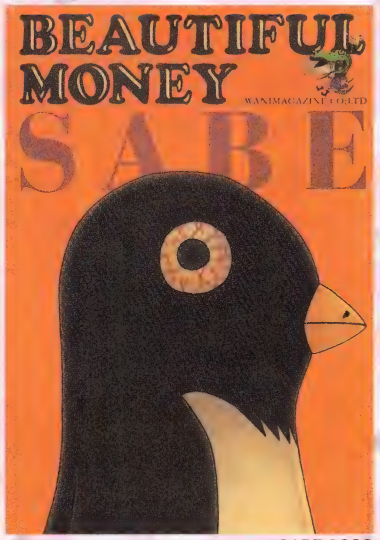
こんな感じで決定した2人ですが、スタジオ撮影時に脱衣パターンとか撮影する段になったら少々泣き入ってましたね(笑)。モデルが社員なもんで**リハもやらず**に、こう**「相手の乳首を指で挟んで」**とか、そんな指示ばかりしてましたから。

編：快楽天と提携したのは、個人の趣味で作家さんを採用することに**味を占めて**しまったからですか!?

山：ははは。最近は趣味でどうこうというのはありませんよ。タイトルのニーズにあった方にお願いすると、**結果的にそうなっていたということはありますが**(笑)。快楽天さんとの提携は、脱衣を全面に押し出さない編集方針や繊細な装丁など、「ホットギミック」とブランドイメージが合致したのが一番の理由です。

編：快楽天本誌での、好みの作家さんはどなたですか!?

山：そりゃもうやっぱり、「**SABE**」さんの育児(?)マンガ**「ゆらさん日記」**ですね。ちょうど、下の子が同い年くらいなので毎回楽しみです。



©SABE 1998

山田氏イチ押し作家、SABE先生の単行本「BEAUTIFUL MONEY」。本誌ライター田渕健康、スーもイチ押しっ!!早速書店に注文だっ!!

ホットギミック強し!!

編：以前本誌で行われた、好きな脱衣キャラアンケートで、**10位**以内にホットギミックのキャラが**7人**も占める結果になりました。これについて一言。

山：ありがとうございます。麻雀はこれから新作ラッシュですから、アンケートのタイミングがウチに有利に働いたようですね。スタッフ一同、この結果を喜んでおります。

編：1位の「こよみ」はイイとして、2位に**ジャンジャパン**、4位に**ジャンアメリカ**、それをはさんで3位に**平成はだか侍カイン**。そして9、10位に**ジャンレッド、ジャンブルー**まで。何か**組織票**めいたものまで感じる結果ですが、脱衣ゲームなのに、なぜここまで男性キャラの人気が高いのでしょう!?**彼らが主人公のゲームも制作**できるのでは!?

山：それはプレイヤーに「ホモが多いから」…ではなくて、「ホモネタ好きが多いから」でしょうね。こういったことは野郎共の遺伝子に刷り込まれているものだから、別段恥じるものでもないです。第一、ホンマモンのホモはこんなもんじゃあないんですよ。まぁ、それについて今ここで多くを語るつもりはないです。

あと、タイツ男が主人公ですか…実は今、そういうゲームを作っているんですよ。いや、ここだけの話、超秘密ですけど。



©1999 SETA CORPORATION

ホットギミックのキャラがひしめき合う中で、3キャラも残るのはさすが業界老舗。根強いファンはかなり多いぞ。前ページで紹介している新作にも注目!!

山田さんにとって「脱衣ゲー」とは?

編：脱衣ゲームというジャンルに対して、どのような考えをお持ちでしょうか?また、今後に考えられるその方向性については、どのように考えておられますか?

山：例えばコンビニ等で扱うHな雑誌でも自主的な規制がありますよね?客層には未成年者も含みますから、ある種の線がひかれているわけです。その線は、そのままアーケードの脱衣ゲームにも適用できるんです。コンビニにH本販売が許容されているのと同様のレベルで、アーケードにもHゲームがある、そんな感じですか。どちらも、需要がある限り存続すると思いますね。

あと、今後の方向性については、正直プレイヤーさん次第だと思いますよ。うちは求められるものを作るだけです。開発者はプレイヤーに楽しんでもらえるゲームを作るのが第一で「こういうのが作りたい」ということばかり考えてちゃダメだと思ってますから。

編：最後に山田さんの野望についてお聞かせください。あとホットギミックの続編は!?

山：野望ですか?う〜ん、あるような、ないような…とりあえず、ゲームというジャンルに限らず、何かエポックメイクと成り得る商品開発はしてみたいですね。で、あとは印税か特許料で食べていければ言うことないです(笑) 続編は現在鋭意制作中ですよ。

編：ありがとうございました。

好きな脱衣ゲーム&キャラ

タイトル	得点
対戦ホットギミック快楽天	157
対戦ホットギミック	102
スーパーリアル麻雀PV	57
スーパーリアル麻雀P7	54
スーパーリアル麻雀PVI	40
アイドル雀士スーチーパイ	37
VS雀士ブランニュースターズ	23
パチンコセクシーリアクション	22
スーパーリアル麻雀PIII	20
スーパーリアル麻雀PII	19

キャラ名	タイトル	得点
こよみ	対戦ホットギミック	57
ジャン・アメリカ	対戦ホットギミック快楽天	44
カイン	対戦ホットギミック	27
ジャン・ジャパン	対戦ホットギミック快楽天	26
早坂晶	スーパーリアル麻雀PV	23
遠野みづき	スーパーリアル麻雀PV	20
メア	対戦ホットギミック快楽天	19
豊原エツ子	スーパーリアル麻雀P7	19
ジャン・レッド	対戦ホットギミック快楽天	14
ジャン・ブルー	対戦ホットギミック快楽天	11

プレゼント



「対戦ホットギミック」、「対戦ホットギミック快楽天」のポスターをセットで10名様にプレゼントするぞ!宛て先は次のページを見てね。

ルーツを検証！ 「脱衣」事始め

担当：猫

今でこそアーケードゲームの1ジャンルとして定着した感のある各種脱衣ゲーム。

その長い歴史を振り返ってみると、「脱衣」に関しては1983年に日本物産から発売された雀豪ナイトがその草分け的な存在。ちなみに国内初のサービスカット搭載アクションゲーム、フリスキートム（1981年）も同社、日本物産の作品だったりする。

さて、この作品を機に数多くのメーカーが脱衣麻雀のリリースを開始。それから4年後の1987年、脱衣麻雀の金字塔ともいえるPⅡ（セタ）の出現によって、脱衣ゲームにも一大転機が到来。現在でも根強い人気を誇る、アニメ的な手法で描写された青年向け脱衣ゲームの登場である。



もっとも古いと思われる脱衣ゲームの元祖「雀豪ナイト」もニチブツ。

技術的な進歩とその躍進

それまでのグラフィックが現実的なリアル指向の成人向けであったのに対して、アニメーションに合わせてクリアなPCMボイスでプレイヤーに語りかけてくる様は、PⅡが発売された当時としては驚愕する出来映え。当然、市場全体がその影響を色濃く受け、若年層にも受け入れやすいアニメ的な絵柄を題材にしたものが市場には溢れていく。

一方、従来のアダルトタッチな絵柄もタイトル数こそ減少したものの1988年には、「Hボタン連打」の元祖である麻雀学園（フェイス）などの濃いタイトルが登場。



麻雀学園と並んで当時、人気の高かったスーパー禁版（ユウガ）。

翌年には脱衣麻雀の老舗である日本物産が、AV麻雀シリーズと呼ばれる実写映像をビデオ再生するタイトルを開発、販売。とはいえ、ビデオという特質上あがった役で再生時間が決められていたため、運が悪いとハズレ映像が流れる…などの問題点もあった。

しかし、その問題も任意の映像を素早く検索可能なLDへと再生装置を変更したLD麻雀シリーズ（1991～）で解消。更には、CD-iシリーズ（1995～）で再生装置にCD-iを使用することで再生装置の小型化も実現。

最新の映像メディアであるDVDが現在使用されていることを考えれば、立体映像を使った脱衣ゲームもあながち夢物語とはいえないようだ。

脱衣野球拳

（ジャトレ）



ジャンケンに勝つ！…といった単純明快なゲーム内容に景品付きと、まさに大人向けのアダルトチックな脱衣ゲーム。編集部で確認したのは、なんとシリーズ29作品目と大人気!?

メーカー・コメント

日本物産株式会社

ゲーメスト読者の皆さんとは久しくお目にかかっていないと思いますが、ニチブツは今でも元気です。実写麻雀も技術革新で進化を続けています。オトナになったら、またお会いしましょう。

ゲームと倫理

●脱衣ゲームの素朴な疑問

担当：ももやん



今回の脱衣ゲーム特集をやっていく上で、ライターからある疑問が挙がってきた。「なんで脱ぐだけで終わるかな。脱がすだけじゃ満足できないけどな」

満足できるできないは別にして、なぜ「それ以上」がないのかは、たしかに気になる。最後のコラムは、そのへんを中心に各メーカーに聞いてみよう。

エロとエッチ

りん・り【倫理】人倫のみち。実際道徳の規範となる原理。道徳。（広辞苑より）

どのメーカーも「これ以上はダメ」という倫理観を持っていると思う。いったいその線引きはどこなのか?それを何社かに聞いてみた。

「エロではなくエッチな感じにおさえておく！」（セタ）

Pシリーズ全体に感じられる「さわやかさ」は、こういった倫理観からきているのだろう。

「JAMMA規定を順守し、限界ギリギリの倫理観で制作しています」（ジャレコ）

「基本的な考え方に関しては、JAMMAの倫理規定にのっとっております」（サミー）

JAMMAとは（社）日本アミューズメントマシン工業協会の通称で、日本の多くのゲームメーカーが所属している協会のこと。その中に「健全娯楽推進委員会」なるものがあるらしく、「パンツは脱がしちゃダメ」「行き過ぎはダメ」とか基準があるようだ。出入りに年齢制限のないゲームセンターで、過激な表現はあまりよろしくないのは確かである。

こういったことを考えると、ホットギミックシリーズはギリギリのエッジではないだろうか?ありゃ、エロ少し入ってるでしょ（没が出るくらいだからね）。



脱衣業界のエッジを攻める採京。これからも攻めてください。

メスト限界領域

では最後に、ゲーメスト自体はどこまで掲載していいものなのだろうか？「モロ乳はいかんだろ」と「ゲーム中の画面なら問題なし。技表といっしょ」と二分している。が、ぜんじ編集長から「多少のエッチはあったほうがよい」と心強い発言を頂き、パワーバランスは大きく傾いた。今回の特集成立の陰にはぜんじ編集長がいたことを覚えておこう。

今回の脱衣ゲーム特集はどうだった?リクエスト次第では2回目もあるかも。そのときは期待してくれ！

己の欲望をハガキに込めろ！

では最後に、今回の新作紹介で各メーカーさんからいただいたプレゼントの気になる応募方法。ハガキに住所、氏名、年齢、職業、欲しいプレゼント名、今回の特集の感想を明記のうえ

・・・あて先は・・・
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部「春の脱衣特集プレゼント」係まで

※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

GAMEST MOOK&NOVEL INFORMATION

デスクトップまわりを10億倍おもしろくする本

DIGITAL Mint デジタルミント Vol.3

ゲーメスト5月30日号増刊
デジタルミントVol.3



Vol.1、Vol.2と好評を得た『デジタルミント』が4月23日に発売！ 隔月刊化スタートとなった今号は、『V.G.』でおなじみの「戯画」大阪開発室直撃取材をはじめ、あの漫画界の問題作が復活するなど、新しい企画が盛りだくさん。もちろん新作紹介をはじめ、攻略、レビューと、どのページも目が離せないぞ。

4月23日発売 定価690円（税込）

©elf 1999

ライズ 攻略&設定資料集

本体価格2000円+税







©1999 RISE.

"ななこ"という可愛い女の子型ロボットを育成する美少女ゲーム「ライズ」。全キャラ攻略、全データ公開、CG集、未公開設定画などを掲載。

4月26日発売



赤と黒のアイドル

著:水島裕子　イラスト:平野遊也
新書判　定価860円+税

セクシー美少女、自殺の謎は!?
エロティックアイドル物語、登場!!

青島エリザはグラビアアイドルとして活躍中。ところがエリザの同業者、内藤ミナミが謎の死を遂げたことをきっかけに、エリザの周辺が騒がしくなる。ある日のこと、エリザの元に死んだミナミからの手紙が届いた。そこにはミナミの重大な秘密が…!?

4月26日発売　Mint ノベルズシリーズ



エスパー・ミュウ 超おサワがせ学園

著:司 悠司　イラスト:ふじみやみすず
新書判　定価860円+税

日本の未来と乙女の処女を救え!?
ドタバタＳＦ学園Ｈ物語

桃ヶ丘学園に通う葛城美結有は、時間を操ることができる「タイムオペレーター」。カルト宗教教団「淫魔聖神教」の新教祖、浅川妖子が強力な「催淫術」を使い、桃ヶ丘学園は大ピンチ！ 果たして、美結有は、この危機を乗り越えることができるのか?

4月26日発売　Mint ノベルズシリーズ

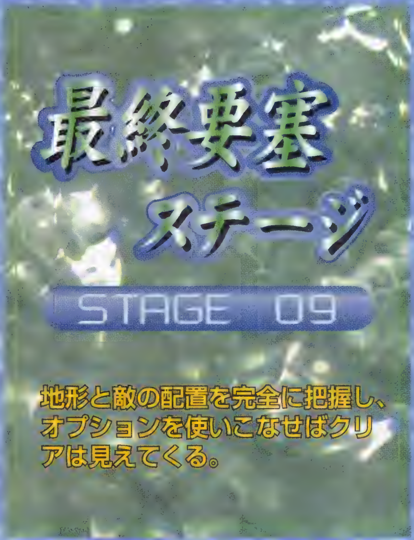
新声社　耳寄り情報!:新声社の出版物はすべて読者サービス部で取り扱っております。詳しくはグッズプラザをご覧下さい。(お問い合わせ0120-531917)
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329

GRADIUS® IV FUKKATSU

GRADIUS® IV 復活

**ついにやってきた最終要塞ステージ。
マップと連続写真で完全攻略！
中ボスの安地も要チェックだ！**

担当：RED

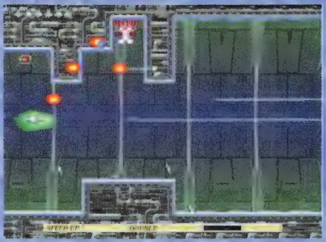


地形と敵の配置を完全に把握し、オプションを使いこなせばクリアは見えてくる。

ステージ概要

ステージ9は最終面となる要塞ステージ。このステージをクリアすれば1周クリアとなり、エンディングを拝むことができるぞ。

グラⅣの要塞ステージも、これまでのグラシリーズの要塞ステージ同様、複雑に入り組んだ地形に、ハッチや砲台、各種トラップが組み込まれたものとなっている。クリアするためには、地形や敵の配置をしっかり把握した上で、オプションをフル活用したプレイが要求される。敵の出現する位置にあらかじめオプションを配置しておき、地形ごしにハッチや砲台を速攻で破壊していくことが重要だ。



複雑な地形を覚え、オプションを上手く配置しよう。

装備について

装備で少々問題になってくるのは、ダブル機体かテイルガン機体かということ。最難関となる下スクロール地帯は、テイルガンの有無でかなり展開が変わってくるのだ。

ハッキリ言ってしまうと、テイルガン装備なら地形や敵配置をしっかり覚えていなくても、ある程度はごまかしがきくが、ダブル機体の場合はそうはいかないのである。特に自機の後方を狙える武器がまったくない1、3番装備はシビアなプレイが要求される。

今回は、1、3番でも使える全装備共通のパターンを紹介してあるが、地形や敵配置をしっかり覚えるまでは、テイルガン機体で練習してみると先に進みやすいだろう。

装備ごとに見ていくと、1、3番はダブルでも問題ないが、ややレーザーがオススメ。5番はダブルがいいだろう。

2、4、6番のテイルガン装備に関しては、慣れないうちはテイルガンで、下スクロール地帯の全装備共通パターンをマスターしたらレーザーを使うようにしてもいい。

A区間

**ステージスタート
↓
スクロール方向転換ポイントまで**

ここでは、ステージスタート～要塞内部突入～下スクロールになるまでのエリアをA区間として説明していこう。

まず、前衛のザコ編隊が出すカプセルで、装備をしっかりかためておこう。前号でも書いたことだが、ボスラッシュステージはオプション3個でクリアして、ここで4個目のオプションを取るようにすれば、オプションハンターが危険な場所で出現する心配はない。スピードアップは必ず3速まで上げておこう。オプションを大きく広げることが必要とされる場面が多く、2速では対応できない。3速だと微妙な操作が多少やりにくくなるが、練習して3速を使いこなせるようになろう（今回のパターンも、3速を前提としたものとなっている）。

また、カプセルに余裕がある場合でも、ゲージをシールドにあわせずに、オプションのところにあわせて要塞内部に突入するようにしよう（写真Aの場面で、細い通路上にカプセルが出るから）。

外壁を破壊して要塞内部に入ったら、まず3機のザブが現れるので注意。3機のザブ、上下の壁や細い通路に配置されている砲台を撃ったら、写真Aのようなフォーメーションを組んでおく。上のくぼみに配置されたハッチ①、②を破壊するまでは、大きく動かないようにして、フォーメーションをキープしよう。

下のハッチ③、④は、ミサイルで撃つわけだが、流れるタイプのミサイル以外の装備の場合、ある程度狙って撃つようにしよう。

①～④までのハッチを破壊したら、ザブが出現するまでにハッチ⑤と上の細い通路の砲台を撃っておこう（写真C）。

ザブは写真D～Eのように2回出現するが、ザブが出てくるときのフォーメーションを覚えていれば特に問題ないだろう。ちょっと注意したいのは、2回目のザブの直後に画面左から現れるジャンパー（全方向に弾を撃つ敵）。

2回目のザブを撃ったら、左上にオプションが残るようにしておき、弾を撃たせずに破壊してしまおう（写真F）。

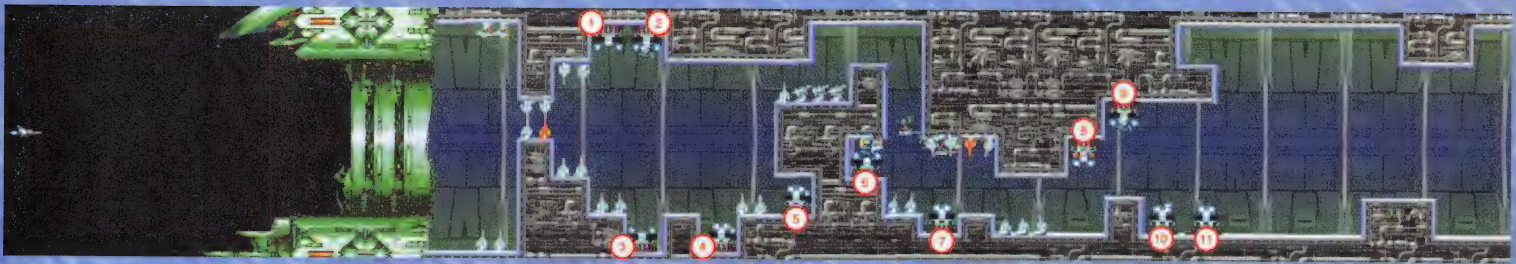
ジャンパーを処理したら、ハッチ⑥～⑦に備え、フォーメーションを組んでおく（写真G～H）。

写真H～Iのように、フォーメーションを崩さないように少しずつ自機を動かして、上の通路を抜けていこう。ハッチ⑥～⑦や周辺の砲台は、下に配置したオプションが撃ってくれる。

ハッチ⑥～⑦を破壊したら、細い通路を下に移動するのだが、このとき、オプションを上に残したままにしておきたい（写真J）。ハッチ⑧～⑨をオプションで撃つようにするためだ。

また、この細道を下に抜けるときはたいていフォースフィールドが削れてしまうので、フォースフィールドを新たに装備し直す場合は、この細道を抜けてからにしたほうがいいだろう（一応、3枚残したまま通過することも可能なのだが…）。

細道を下に抜けたら、オプ



ションを上に伸ばした状態をキープして、ハッチ⑧～⑨に備える。ここで少し注意したいのは、右上から走ってくる3機のダッカー（2脚の移動砲台）と、ハッチ⑦の右側に配置されている3門の砲台からの弾。オプションを上に残したまま、自機を少しだけ左に逃がしておくようにすれば安全だ（写真K～L）。

また、ハッチ⑧～⑨を撃つ前に、ハッチ⑧～⑪からザコが出てきてしまうが、自機＋オプションの弾で押さえ込めるので、それほど問題にはならないだろう。

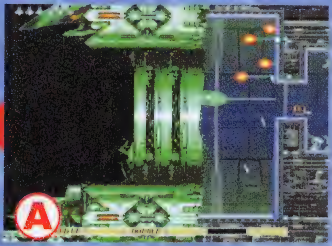
ハッチ⑧～⑨を壊したら、ハッチ⑩～⑪をミサイルで撃ちつつ、前に抜けてしまおう。

オプションの配置をミスったりして、ハッチ⑧～⑨を破壊しそこなった場合は、オプションを上手く使ってザコを撃ちながら粘り、ザコのタイミングを見計らって右に逃げてしまおう。

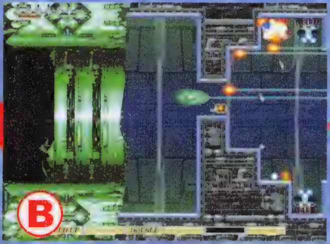
ハッチ地帯を抜けて広いスペースになると、ザコが少し出た後、8機のザブが円形のフォーメーションを組んで2回出現する（写真N～O）。

ザブに囲まれつつ、オプションで撃つようにしても問題ないが、画面左端で待ちかまえてザブに囲まれないようにするやり方もある。自機の前に現れたザブを一気に撃ってしまえるので、囲まれながら撃つやり方より楽だ。いずれのやり方にしろ、ザブが出現する位置、タイミングはしっかり把握しておきたい。

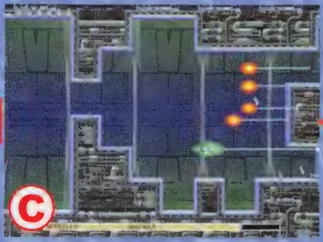
2回目のザブが出現した直後、地形が90度回転して下スクロールが始まる。回転する地形にぶつからないよう、2回目のザブを撃ったらすぐに画面中央付近に移動するようにしよう（写真P）。



周囲の砲台を処理したら、こんなカンジでオプションを配置。



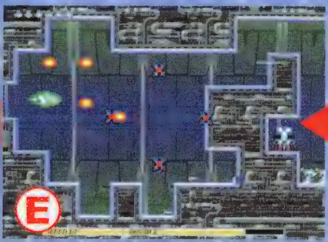
ハッチ①～②を破壊するまで、このフォーメーションをキープ。



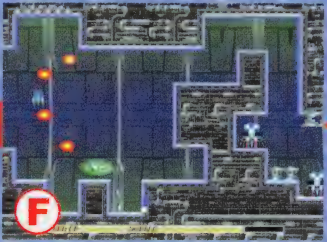
ハッチ③～⑤や細い通路の砲台を破壊しておく。



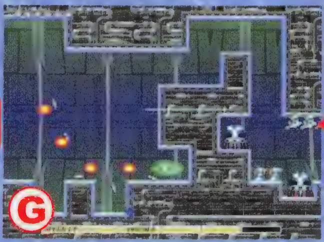
ザブ1回目。中央で待ちかまえて、後ろへ抜けるようにする。



ザブ2回目。左上で待ちかまえて、下に逃げる。



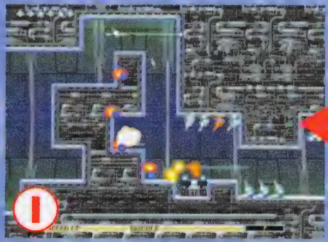
左上に残したオプションで、後ろからくるジャンパーを撃つ。



ジャンパーを撃ったら、下にオプションを配置しにいく。



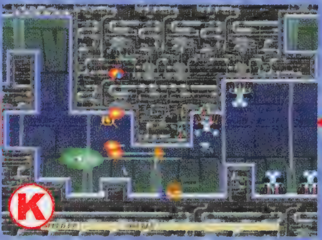
このようなフォーメーションで、地形の向こうのハッチを撃つ。



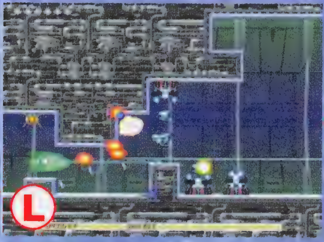
フォーメーションを崩さないよう、少しずつ動くこと。



細い通路を下へ抜ける。オプションは上に残しておく。



右上から来るダッカー、砲台の弾に注意。



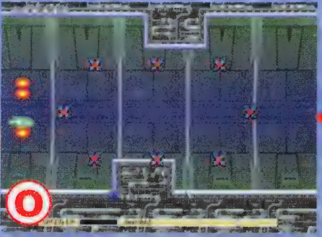
ザコを撃ちつつフォーメーションをキープ、上のハッチを撃つ。



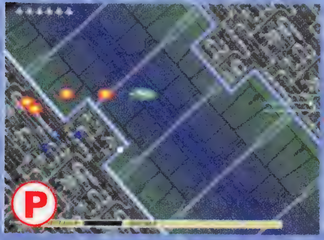
下のハッチも撃ちつつ、右へ抜ける。



ザブ1回目。画面左端で撃っていれば大丈夫。



ザブ2回目。これも、画面左端で撃っていれば大丈夫。



2回目のザブの直後、すぐに地形が回転するので注意。

P.S.GAMEST Q&A G →実際には間違いは2箇所どころではなかったのだ。誤植が山のように！もぉ出てくる出てくる。もはやわざと入れた間違いなんざ森の中の葉っぱ！誤植王ゲーメストのくせに思い上がった企画を立てたものだなあと反省しつつ、面白かった答えを正解にして発送しているのでした。（マウント）

B区間 下スクロール地帯

最難関となる下スクロール地帯。複雑な地形構成と、ハッチや砲台の配置を完全に覚え、うまくオプションを配置していくことが必要だ。

下の連続写真で、基本的な自機の動きとオプションの配置を説明してある。ここでは、注意が必要なポイントについて補足していこう。

●写真A～E

ハッチ②、③を破壊するために、写真Aの時点から左の壁ぎりぎりのラインにオプションを配置する動きになっている。テイルガン装備の場合は、ここまで壁ぎりぎりに合わせる必要はない。ハッチ①はザコを出さないので撃つ必要はない。写真Dの細い通路を通る場面は、通路の位置をしっかり覚えておこう。

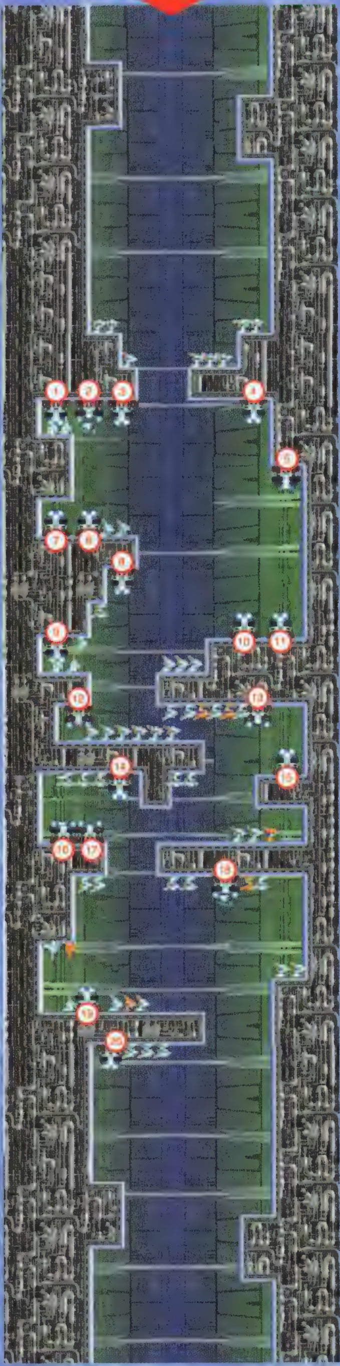
●写真J

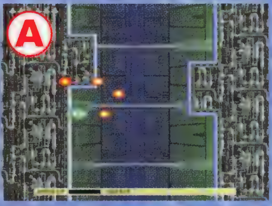
下から弾を撃たれるが、最小限の動きでぎりぎり避けること。左にオプションを残しておく必要があるからだ。

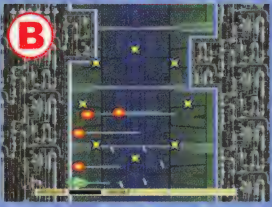
●写真L～M

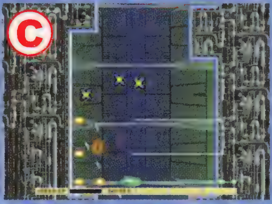
ここが最も難しい場面。ハッチ⑨からザコが出てきてしまうのがこの場面を厳しいものにしている。ちゃんと左にオプションを伸ばしておかないと、砲台が撃てなくなってかなり厳しい状況になってしまうので注意したい。

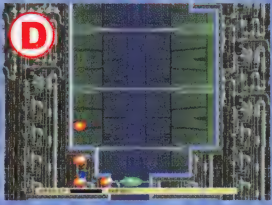
ハッチ⑫の右側にある砲台を撃つまでは、オプションを左に伸ばしたフォーメーションをキープしてくるのが理想的だ。写真Fで左にオプショ

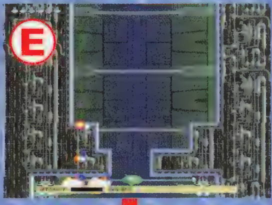


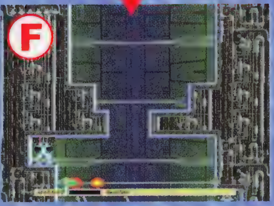

A 下スクロールになったらすぐに左の壁ぎりぎりに合わせる。


B ザブが出現したら、下に逃げる。

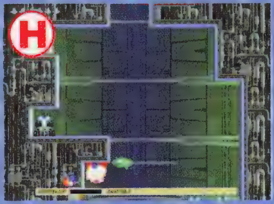

C オプションでザブを撃ちながら、少し右に移動。

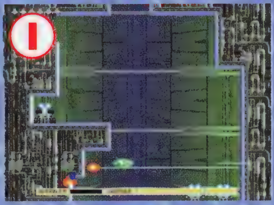

D オプションを左に伸ばしたまま、通路に自機をあわせる。

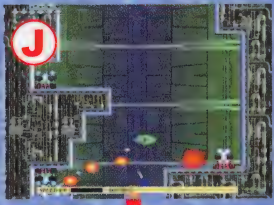

E 左の伸ばしたオプションで、ハッチ②、③を撃つ。

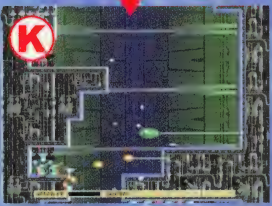

F ハッチ②～④を破壊したら、左の壁にぎりぎりに合わせる。

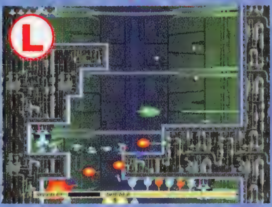

G ハッチ⑤、⑦破壊。左にオプション残しつつ、少しずつ右へ移動。

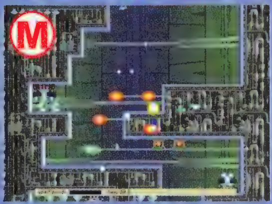

H 左の壁ぎりぎりで通過。右へ行き過ぎないように注意。

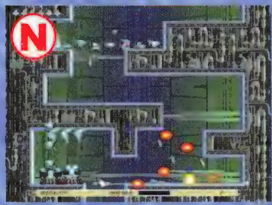

I 左に残してあるオプションでハッチ⑧破壊。


J 下から砲台の弾がくるので、少しだけ右に動いて避ける。


K ハッチ⑩、⑪破壊。ハッチ⑨は残ってしまう。


L ハッチ⑫及び、その右の砲台をオプションで撃つ。


M 自機を移動させ、細い通路上の砲台を撃ちながら抜けていく。


N 一気に下へ移動する。ハッチ⑭、⑯、⑰は破壊しなくても良い。


O ハッチ⑲、⑳に備えて、オプションを配置しておく。

P.S.GAMEST Q&A G

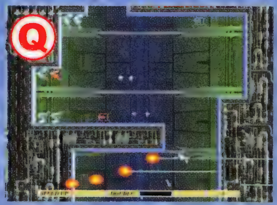
Q：各ゲームメーカーの社名はどのようにして決まったのですか。由来を教えてください。／東京都　P.N.あなかま君　A：カプコン：カプセルコンピューターから　コナミ：設立時の３人の頭文字を並べたもの　タイトー：太東貿易から　など。（ザ・ベストゲームより）

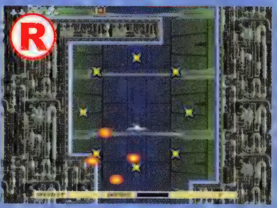
ンを配置してから写真Lのところまでは、自機は少しずつ右に移動していくような動きになる。

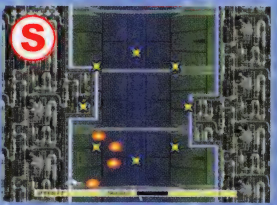
●写真N

左に伸ばしたオプションでハッチ⑫とその右にある砲台を撃ったら自機を移動させ、ハッチ⑬と通路上に残っている砲台を撃ちながら一気に下に抜けていこう。ハッチ⑭、⑯、⑰は撃つ必要なし。


P オプションを左に残しつつ、右の通路へ。


Q 左に残したオプションで、ハッチ⑳を破壊する。


R ザブ1回目。囲まれながら撃ってしまおう。


S ザブ2回目。2回目は外で待ちかまえて撃ってもよい。


T 2回目のザブが終わるとすぐに横スクロールへ移行。

C区間 中ボス直前のエリア

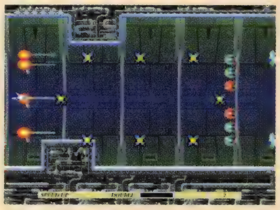
下スクロール地帯が終わると再び地形が回転し、通常の横スクロールに戻る。このエリアは、装備がしっかりあれば、それほど難しくはない。

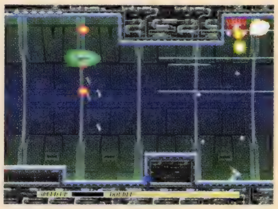
注意したいのは、上の地形の凹みに配置されているハッチ①～④。特に③、④を残してしまうと、中ボスが出てくる直前までザコの相手をさせられてしまい、中ボスに対する安全地帯に合わせる時間がなくなってしまう。

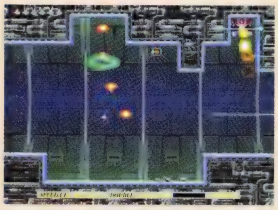
1、2番装備の場合、レーザーワインダーを使って撃ってしまおう。1番はダブルでも問題ないが、2番でテイルガンの場合は、下スクロール地帯の後半以降に出るカプセルで、レーザーにしておこう。

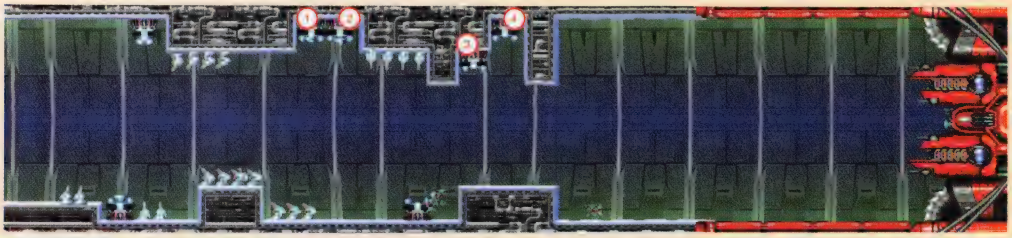
3番装備の場合も下スクロール地帯まではリップルがオススメだが、ここはダブルにしたほうがハッチを撃ちやすくていいだろう。

ミサイルで上が撃てる4～6番装備は特に問題ない。


ここの囲みザブは、後ろで撃ってしまうのがオススメ。


ハッチ①、②は、オプションを配置して撃つ手もあるが…、


ハッチ②、④を残すと、中ボス戦にも影響するので注意。



レーザー活用講座 ワインダー入門

これまでの本誌のグラⅣの攻略ページや、このページの上の本文でも、「レーザーワインダー」という言葉が出てきた。ここでは、レーザーの「ワインダー」というテクニックについて解説しよう。

ワインダーが使える装備は1、2番装備のレーザー。レーザーは、発射後も自機の上下の動きに合わせて上下に動きながら飛んでいく性質があるのがポイント。発射後にも、レバーの上下の入力でレーザーを上下に「振る」ことが任意にできるわけだ。これを意識的に利用するのが、俗にワインダーと呼ばれるテクニックなのである。

ちなみに、ワインダーというのは、英語のWIND（巻きつける、うねる、の意）からきていると思われる。

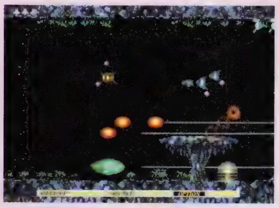
地形越しのスナイパー

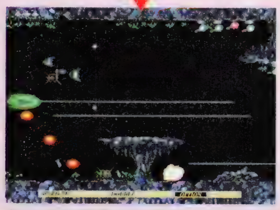
ワインダーが最も効果を発揮するのは、地形に隠れた敵を撃ちたい場合。レーザーを撃ってからタイミングよく自機を上下に動かしてやれば、完全に地形に隠れていて、ショット等では横から撃てない敵でも撃てるのである。

この応用で、特定のボスを攻撃する際にもワインダーを有効利用することができる。

～コア系に対しては、コアの正面付近で細かくワインダーをかけると、効率よくコアにダメージを与えられる。

細胞ステージのボスは、弱点をガードしているときもダメージを与えられるし、腕のカゲに隠れているビットもばんばん撃てるので、他の装備に比べかなり楽に倒すことができる。


レーザーを撃ってから自機を動かしてレーザーを誘導すると…、


あ～ら不思議！地形の向こうにあるハッチが壊れてる!!

ワインダーのコツ

ワインダーをかけるときのコツは、ショットボタンを押しっぱなしにせず、いったんレーザーを撃ち止めてからボタンを押し直すようにすること、レーザーを充分発射してから自機を動かすこと。

なぜ、いったんレーザーを撃ち止めるかというと、自機と各オプションのレーザーの発射タイミングを揃えたいから。ボタンを押しっぱなしにしていると、レーザーの発射タイミングがだんだんズレてくるので、自機を動かすタイミングが取りにくくなってしまうからだ。

また、ワインダーは自機のスピードが速いほうがかけやすいことも覚えておこう。1～2速では、ワインダーをフルに生かすことはできない。

中ボス ブラッディ・ゲート

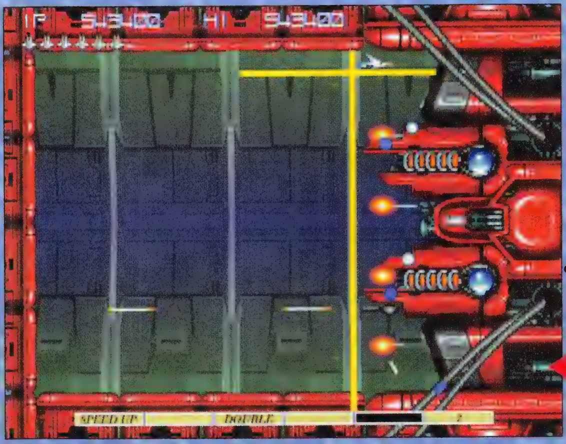
中ボスであるブラッディ・ゲートには安全地帯がある。

位置合わせの手順としてオススメなのは、まず画面の下のほうで左右の位置を合わせ、左右の位置を合わせたら上に移動、下にオプションを伸ばした状態で安全地帯に合わせる、というやり方。

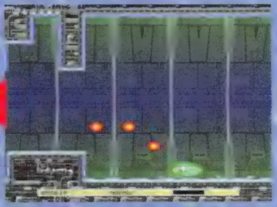
正確な位置や合わせる目安については、左の写真で説明してあるので確認しておこう。この安全地帯、「ブラッディ・ゲートが出現してから位置合わせをする」のではなく、**「ブラッディ・ゲートが現れる前に位置合わせをしてしまう」**のが理想的だ。

この場合、自機の目の前にいきなりブラッディ・ゲートが現れる、という見た目がかなり怖い状況になるわけだが、ビビって動かないようにすること。

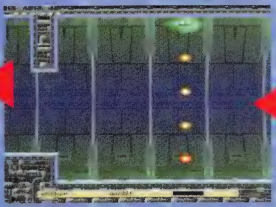
安全地帯に入ったら、オプションの位置を微調整してコアに撃ち込み、破壊することも可能。自爆待ちでもOKだ。



左右は自機のバックファイアの先端をレーザーとオプションのゲージの間のラインに合わせる。上下の位置は背景の黒い横線を目安に合わせる（もう少し上でも構わない）。この安全地帯は装備がまったくない場合も通用する。



まず、画面下のほうで左右の位置を合わせる。



下にオプションを残しつつ、上下の位置を合わせる。

D区間 振り子状障害物地帯

ブラッディ・ゲートをクリアすると、振り子状の障害物が配置されたエリアに突入だ。「振り子」は破壊不可能で、ショットを当てて右方向に揺らして、隙間を抜けていくのが基本的な対処法となる。

振り子は、根元近くを撃ってもあまり動かないので注意しよう。先端を撃つと、大きく動くので抜けやすくなる。

ポイントごとの注意点は、マップ、連続写真と合わせて確認しておこう。

写真Bの地点は、ダッカーが右上から3機→右下から2機出現するので、出現即破壊してしまおう。撃ちもらして暴れ回られるとやっかいだ。

写真Cの地点では、左下からダッカー2機が出てくる。後ろにオプションを伸ばしておき、出現即破壊しよう。

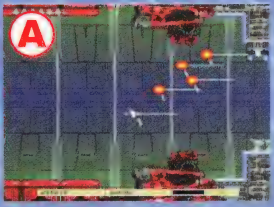
写真Dの地点、ハッチ③は、オプションを伸ばして早めに撃つのが理想的。

写真E～Fの地点は、手前の振り子を抜けたらいったん写真Eの位置へ行き、振り子が静止したら写真Fの位置へ移動しよう。写真Fの位置は、ハッチ④からのザコや、上のほうにいるダッカーからの弾をやり過ごしやすい。

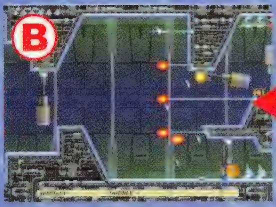
写真Fの位置から、写真Gの位置に移動するときは、ザコやダッカーの弾に十分注意すること。写真Gの位置から砲台Aを撃っておこう。

写真H。最後の振り子を抜けるときも、上に残っているダッカーの動きには十分注意しよう。

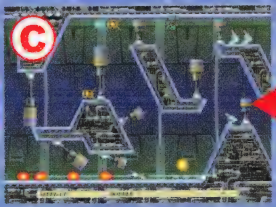
話しがさかのぼってしまうが、ブラッディ・ゲート以降の場面はオプションがなくてもなんとかなる。ブラッディ・ゲート以降でオプションハンターが出現しても、無理にかわす必要はまったくないぞ。



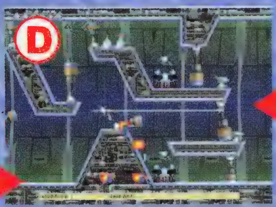
A ハッチ①、下の地形の砲台を撃つ。まったく問題ない。



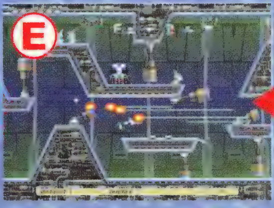
B ハッチ②を撃ち、直後のダッカー（上から3機、下2機）も撃つ。



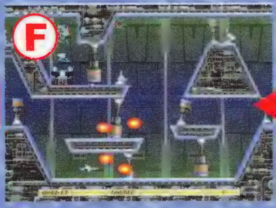
C ダッカー2機が後ろから来るので、オプションで撃つ。



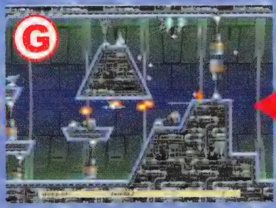
D ハッチ③はオプションを伸ばして撃つといい。



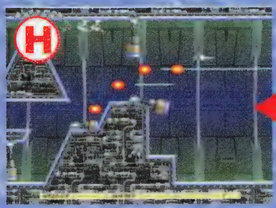
E いったんこの位置まできて、一息ついて…、



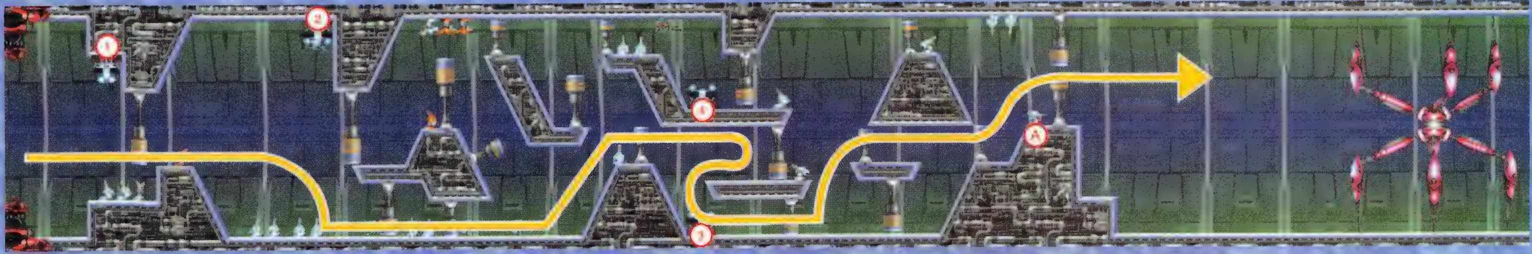
F 下に移動。ハッチから出るザコの弾をやり過ごしやすい。



G 砲台Aはこの位置から撃っておくといい。



H ダッカーのスキを見て、一気に抜ける。砲台の弾にも注意。



E区間 クラブII

振り子地帯を抜けると、クラブIIが出現する。こいつは破壊不可能で、移動する障害物のようなものだ。

クラブIIが去っていくまで、脚の間をかいくぐり続けなくてはならないが、脚の動きは毎回同じなので、パターンを覚えてしまえば楽勝。装備の有無も関係ないので、残機さえあれば死んでも問題ない。

下の連続写真をもとに、重要なポイントをみていこう。

●写真A～D

クラブIIが画面右から出現する。一回目に脚を上げたところで前に出ていかないと抜けられなくなるので注意。

●写真E～G

左に歩いていったクラブIIが右に戻ってくるが、2つ目の地形のでっぱりの左横にいれば大丈夫。スクロールに合わせて少しづつ左に動いていれば、写真Gのところまでは安全だ。

●写真H

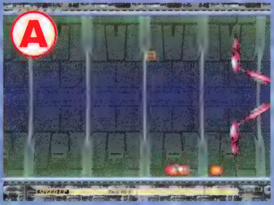
クラブIIが再び右へ移動していくので、ここで上へ移動。

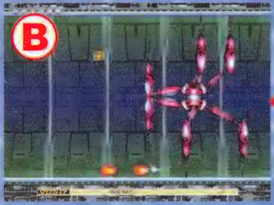
●写真I～K

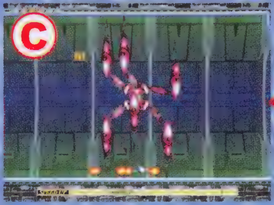
クラブII右端まで移動したら、写真Jの位置に自機を移動させる。クラブIIが脚で壁をはがして飛ばしてくるが、この位置でスクロールに合わせて左に動いていれば大丈夫。

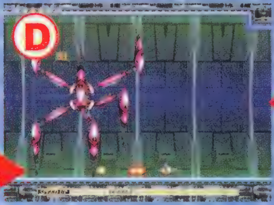
●写真L

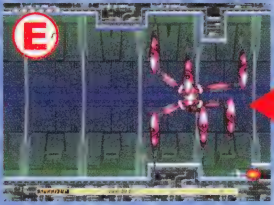
クラブIIが画面左に去っていく。写真Lのタイミングで右に抜けよう。

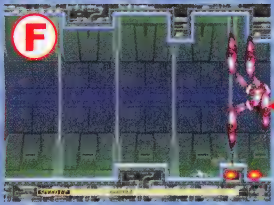

クラブII出現。左脚が上がったらすぐ前に出る心の準備を。

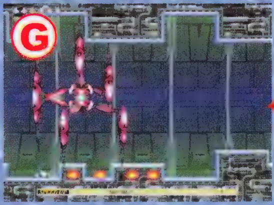

左脚が上がったら、すぐ中に入る。

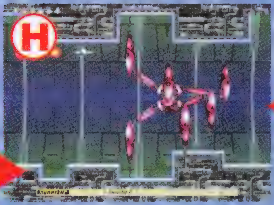

中脚が上がったら、さらに前に出る。

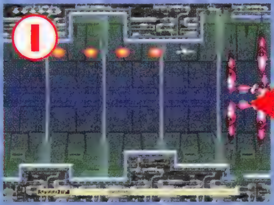

右足が上がったら、前に抜けて、そのまま写真Eの位置へ移動。

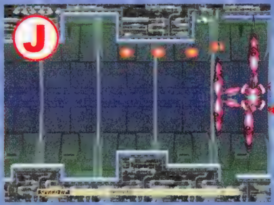

2つ目の地形のでっぱりのすぐ左横の位置をキープする。

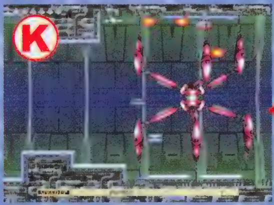

クラブIIが右に戻ってくるが、この位置にいれば大丈夫。


再びクラブIIが左までくるが、同じ位置にいれば大丈夫。


クラブIIが再び右に戻っていく。ここで上へ移動。


右にいくクラブIIについて自機も右へ移動。


一番右の地形のでっぱりのすぐ右横にいく。


この位置は壁の破片にも脚にも当たらない。

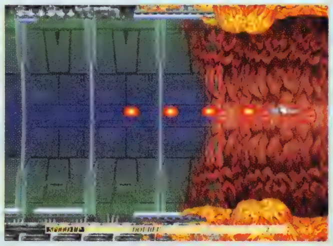

クラブIIが左へ歩き去る。この写真のタイミングで右へ抜ける。

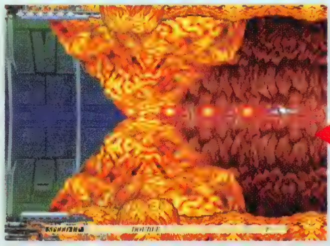
最終ボス ゴーファー

クラブIIを抜けたらクリアしたも同然。細胞が盛り上がってきて進路を塞いでしまうトラップだけ知っていれば、まったく問題ない。ザコ等はもう出てこないので、このトラップを抜けるまでは、画面の一番右にいるようにすれば間違いない。

最終ボスのゴーファーも、攻撃はまったくしてこない。頭につながっている血管を撃てば終了。

ちなみにこのゴーファー、自機の位置によっては正面を向いてくれる。笑えるぞ。


背景が細胞壁になったら、トラップに注意。


細胞が盛り上がって、進路を塞いでしまう。



Q：技の出の早さ、判定の強さ、硬化などはどうやったらわかりますか。目で見てわかるものですか。／広島県　P.N.ジョジョ君　A：なにか一つのゲームを研究したり攻略本を揃えて感覚を養うと、新しいゲームでも発生が何フレームくらいか見当がつくようになる。（ぜんじ）

タイムアタックランキングバトル、爆走中!
攻略も中級コースから、いよいよ上級コースへ!

BATTLE GEAR™



バトルギア

全国の「バトルギア」設置店にて、タイムアタックランキングバトル開催中!

タイムアタックランキングバトル参加方法

ルール

①タイムアタックモードでの、コース別/クラス別、1位のタイムのみランキング集計対象とします。
②集計方法は、①地区別(全国4地区/A地区:北海道・東北・甲信越、B地区:関東、C地区:中部・関西・北陸、D地区:中国・四国・九州)、②コース別(初級・中級・上級・超上級)、③クラス別(A、B、C)の順に集計し、ランキングされます。
③全4回のランキング結果をゲーメスト誌上にて発表します。各回ごとにランキング集計を行いますので、**ランキングはその都度更新されます。**
④募集対象コースは、第2回目(中級・上級)、第3回目(中級・上級)、第4回目(上級)と、**各回ごとにコースを限定**させていただきます。ただし、**クラスについては、複数のクラスで申請**しても構いません。

応募要項

①募集対象コース、募集締め切り日を確認し、必ず **"タイムアタックモード"** にて、タイムレコードにチャレンジしてください。
②コース別/クラス別にて1位になりましたら、店内に設置してある専用ハガキの記入欄に「エントリーネーム」「タイム」「コース」「クラス(車種)」「パスワード」「ご本名」「ご住所」をご記入ください。
※必要事項が未記入の場合、無効になることがあります。特に"パスワード"は、ネームレジストの時点で必ず控えをとるようにしてください。
③**店舗スタッフに確認印をもらい、専用ハガキに50円切手をはり、指定期間内にゲーメスト事務局宛てにご送付**ください。

特典

ランキングされた方には、認定証と"OPTION"ビデオを進呈いたします。

上級「Valley」攻略 PART1
中級「Skyline」攻略 PART2

コース別攻略も中盤を過ぎ、
テクニックを必要とするコースへ入ってきた!
しっかりコースを覚え、ラインを作り、
タイムアタックランキングバトルに挑戦だ～!
担当:亜音速の気孔師 ずるずる㊐





バトルギアの攻略も後半戦に入ってきた!今回はまず、上級コースの紹介&攻略を展開していこう。
上級コースの特徴は、夜から明け方にかけての時間帯でレースが行われる「ナイトステージ」となっている。そのため、見通しの悪い中でのレースとなる。

その暗さによる難しさもあるのだが、コース本来の難しさもあるため、そう簡単にきれいには走らせてくれない!
そのあたりをしっかり覚えておき、コースアップをみつつ、全体を通しての攻略に目を通してほしい。
まずは全体像と流れをきちんと把握すること!

コーナーが多く、減速するところが多いとなると「しっかりした減速をしなきゃ!」と思うだろう。確かにそれも大事!でも減速をしたら加速もする!ここにも目を向けてほしい。特に上級コースぐらいの難しさになるとね!
ただ慢然と減速するのではなく、どうやって減速するのか?減速したときのクルマの向きとかラインまで考え、減速したあとの処理も行うことを覚えておいてほしい。
それがパワーの違うクルマでどう変わってくるのか、駆動方式が変わったら…そのあたりもチェックしつつ、少しでも速く走れるようにしていきたい。では始めましょう!

●インターネットランキングも同時開催!ゲーム終了時のパスワード入力で、インターネット上でも最速王を狙え!
アドレスは、タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/へアクセス!

BATTLE GEAR

詳しくは店頭のポスターにて。必ずキャンペーン専用ハガキにてご応募ください！

上級コース前半

さぁ難しい上級コースのスタートです！

各クルマともに最適な加速が得られるシフトアップをしていこう！当然ながらパワーのあるクルマほど加速が良いため、シフトアップも忙しくなる。

シフトアップをしながらラインを真ん中から左寄りへ。1つ目の右カーブは全開のままアウト＝イン＝アウト。

ただクラスAのクルマは、パワーがあり、速いため、進入時少しキツめに切り込んで角度をつけてやると良い。

次の右は少々きつい。全開で走るのは変わらないが、クラスC以外は、進入時に強引に切り込むことで角度を合わせ、抜けていく。油断をしているとすぐアウトへふくらみ、接触してしまうので気をつけてほしい。


2つ目の右。少しスライドさせないとふくらんでぶつかるので注意！



2つ目の右を抜けたら加速しつつラインを右へ移す。

次は左のきついカーブ！思いきりブレーキを踏み、1速、ないし2速に落としての進入となる。クラスが上になるほど減速する量が増えるので、それに従い、制動距離も長くなることをお忘れなく。その長さをしっかり作らないとインを突けない、曲がれない…ってことになるので！


かなり手前で減速し、2速は落とさないとダメ！しっかりドリフトだ！

そのきつい左のあと、右、左と短い間に2つも曲がる。この2つのカーブだけを見るとそれほどきつくはないのだが、その前のカーブをきれいにクリアできてないと、ラインがズレ、1ミスが、2ミス、3ミスと重なっていくので注意。

ここの部分をきれいに速く走り抜けるコツは、いかにきつい左の前で十分な減速ができるかということと、いかに素早く多くスライドさせて脱する方向に向けるかである！


しっかりアウトから進入し、大きな弧で右へ。立ち上がりを重視！

その奥にこの右！ブレーキを踏み、テールをスライドさせて抜けていく。これに合わせてシフトダウンも行う。

ここでの減速は素早く行うこと。そしてスライドも一気に行い、加速を早く始められるようにしていくこう

抜けたらトンネルへ。

トンネル内では加速を優先するため、弧の大きなラインで走る。その先にきつい左！


下ってきたところできつい左。これもかなり手前で減速し、ドリフト！

が連続でくる。かなり手前でフルブレーキをして、ガン、ガンと2回シフトダウンをして、一気に左へ切り込み、テールをスライドさせて大きく向きを変え、次の右へカーブの入り口へクルマの頭を合わせていくこと！

軽く右へ曲がったあと、少し左へ曲がってから右へ。

ここ、強引に切り込んでインを突く！クラスC、Bならポ


ここは全開のまま強引に右へ切り込んで前半でスライドさせていく。

全開のまま！クラスAならポンとブレーキを踏み、1速落として曲がっていく。

そしてコース幅を十分に使い、スライドしながらアウトへふくらんでいこう！

上級コース・後半

予定通りふくらんで左寄りを走るとチェックポイント。コースは舗装路からジャリ道へ入っていく。急にグリップが落ちることに注意だ！


ジャリ道では緩いカーブも難関。思い切り深く長く切り込む！全開で！

少し走ると右。マップ上ではたいしたことがなさそうだが、ジャリ道ではそうもいかないのだ！ここは滑ることを逆に利用し、早めに強く切り込むことでインへ入り、滑りながらカウンターを当てて抜けていく。どのクラスも全開のままでOKだが、スピードが落ちたらシフトダウンだ！

右を抜けたら緩い右、左。ここは直線的に走り、その先のきつい右へ。


全開状態からフルブレーキで1速までシフトダウンをして右へ！

このきつい右、かなり手前からフルブレーキを行い、1速まで落として曲がる。下がジャリ道なので、確実に落としていないとまず曲がれない。1速まで落とし、テールを振り、カウンターを当て、立ち上がっていく。

次のきつい左までの間、ラインを右寄りに取って加速！手前の右できちんと曲がれて素早く立ち上がれると、3速まで上げられる。その3速になったところでブレーキで減速し、1速下げ、テールをスライドさせて曲がっていく。


ジャリ道から舗装路へ。きつい左なので、しっかりテールを振ること！

カーブ途中から舗装路へ戻り、外側から舗装路になる。

ジャリ道部分で振りすぎると失速し、立ち上がりが悪くなるので注意したい。


坂を登りながら左。ここはそのままのシフトでブレーキだけで曲がる。

いかにラインを通るか！加速しつつ登るとすぐきつい左。シフトチェンジはしないでブレーキでテールをスライドさせて抜けていく。

カウンターを当てて抜けたら全開のまま右へ。


1速上げてきたところできつい右。1速下げ、ブレーキし、ドリフト！



1速シフトアップしたところできつい右へ。

ブレーキでしっかり減速してシフトダウン、テールを思いきり振り進入。できるだけインから離れないように！

坂を登りながらインをキープしていくと最後の左へ！


手前の右でインを突いてくると、この左は加速しながらの通過となる！

この左を曲がると長いストレートが待っている。となればそこで少しでも高いスピードへもっていくために、最後の左は、できるだけ大きな弧で走り抜けたいところ。

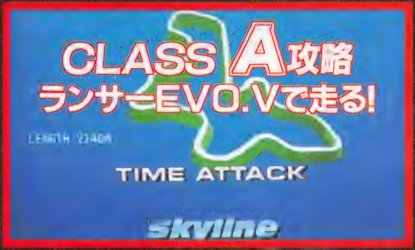
そのためにその手前の右でインを走っているのだ！次の左をアウトから入るために！

最後の左は全開でOK！

これで1周！さぁ、あとは走り込むだけだぞ！

● 「バトルギア」タイムアタックランキングバトルに関するお問い合わせは、
ゲーメスト「バトルギア」キャンペーン事務局（TEL 03-3293-9324）担当：山下まで。
※受付時間は平日の13：00〜17：00（土日、祝日除く）。キャンペーンに関する質問のみに限らせていただきます。

第2回(中級・上級)の締め切りは、4月30日(金)消印有効分まで！



中級コースの攻略パート2は、一番速いクラスAでのものだ！数あるハイパワーの中から選んだのはこれ！三菱ランサーエボリューションVだ。これを選択した理由は…単に私が好きだから！ということもあるが、本物のWRCでの戦闘力から見ても「速い」と感じたからである！

4WDという駆動方式も選択した理由の1つ。FF、FRの両方の特性を持っているからなんだよね。

では始めましょう！



中級コース・前半

スタートしたらレッドゾーンに入る前にシフトアップ！さすがにハイパワーなクルマだけに、その作業が忙しい。1つ目の左にくる頃にはすでに4速になっているはず。

ミドルからインへ、そして早めにアウトへふくらむ。早く外側へ出る理由は、次の少しきつめの左をしっかりアウトから入るためである！

2周目以降だとここで5速。アウトから強めに切り込み、少しテールを滑らせ、4速へシフトダウンをし進入！

即カウンターを当て、スピードが落ちるのを抑えること。

コースの流れに合わせ、左、右と曲がっていく。もちろんアウト＝イン＝アウトでだ！



アウトから強引に切り込む！一瞬で向きを深め、ラインを合わせていく。





ワインディング部分は、いかにスピードを落とさずに切り返すかだぞ！

気をつける点として、かなりハイスピードになるため、ついついラインよりもふくらんでしまうこと。早め早めに操作を行い、ミスをつなげていかないようにしたい。

また、ハンドル操作に集中していると、5速のままで走ってしまうことも！スピードにも気をつけて走りたい。

ワインディングをしっかりラインをトレースし、坂を登ったところでそろそろきつい左へ！クルマはランサー。かなり手前から減速することを忘れないように！5速から3速に落とし、ドリフトだ！



進入前にしっかり減速を行い、シフトダウンを行い、強く切り込むこと。

しっかりブレーキングしてテールを振り出し、短い時間で向きを変え、減速を抑える。

ここを速く走り抜けるコツは、コース幅をしっかり使い切ること…すなわち、インのグリップの悪いところも使うということだ。そこに車体前半分を入れ込み、しっかりテールを振り、即カウンターを当て、脱出していく方向に向きを合わせてやる。

かなり強めにハンドルを切り込まないと一気にテールが滑らない。思い切りが大切だ。

カウンターを当てつつアウトにふくらみ、トラクションをかけて立ち上がっていく。しっかりタコメーターを見て、ロスなくシフトアップしよう。

立ち上がりつつ緩い右へ。早めにアウトにふくらんでいき、次の右へ。

この右、他のクラス同様に、アウト＝イン＝ミドルで抜ける。次の左の進入のために！



アウトからインへ！ここはできるだけふくらまないのがコツだぞ！

全開のまま少し強引に切り込み、ミドルよりもふくらまないように曲がったら、即右へ寄り、次の左の進入の準備に入ること。

チェックポイント手前にあるこの左、抜けるとすぐまた左に曲がる。その間にちょっとしたストレートがあるのだが、他のクラスでもそうだったように、このランサーも2つの左を1つの弧で走り抜けていく。

まずはその入り口部分の走り方だが、インをしっかり突いていき、そのときに、少し強めに切り込んで、進入角度を深めてやること。

こうすることにより、チェックポイントの通過後にある緩い左を、加速重視のラインで走り抜けることができるようになるのだ！

しっかりインを突き、加速が鈍らないようにハンドルを操作し、立ち上がりながら次の左へ流れていく。

加速を優先しようとして早くハンドルを戻してしまうと、外側のグリップの悪い部分に入ってしまい、さらに外へふくらんでいってしまうので注意したい。そして後半へ…。

全国各地のお店に バトルギア侍 見参!

只今実施中の「タイムアタックランキングバトル」。このキャンペーンで見事ランクインしたゲームセンターの中から、**毎月1店舗のペースで、タイトーが誇る最強の開発者「バトルギア侍」が現地に見参！その記録に挑戦するというイベントを行う**ことになった。

しかも、AOUショーでコンパニオンを務めた、素敵なお姉さん**「バトルギアガール(通称：バトガール)」も引き連れていく**というから、もう大興奮！

次号より、月1回掲載の集計結果ページで、この「バトルギア侍見参！」の模様もお伝えする予定だ。さぁ、今からでも遅くない！最速タイムを出して、我ら「バトルギア侍」を迎えうつお店はどこだ！



●タイムアタックモードへの入り方は、4つあるコースの選択時に、シフトギアをアップ(手前に1回引く)すればOK！画面に「TIME ATTACK」と必ず表示されるので、確認をお忘れなく！

BATTLE GEAR

いよいよ次号にて、第1回目(初級・中級)の集計結果を発表！見逃すな！

中級コース・後半

加速を重視したラインでチェックポイントを通過してきたら、そのままの切り角を維持したまま次の緩い左へ進入していく。このとき、無理にインに入らなくてOKだ！


チェックポイント付近のストレートは無視し、そのまま左へ！

ここでインを突いて最短コースを走ろうと思うと、時速数キロから10キロほどスピードが落ちてしまうぞ！

この間アクセルはベタ踏みのまま、ハンドル操作をして1つの弧を描いていく。

この2つの左を走り抜けると、しばらくはそのまま緩い左が続く。少しずつそのインに近づいていき、坂を登っていこう。

登り坂なためにその先が確認しにくいが、その先には緩い右が待っている。そこへ到達する前に5速へ。5速にしたら、今度は右へ。




2つ目の左はインを突かず、加速重視で走り、少しずつ左へ寄っていく。

スピードが乗ってくるため、その加速に負けないようにハンドルを切り込み、インを突いていく。その際早めに切り込んで、その先の下りでできるだけ大きな弧にし、加速しやすいようにしよう。また下りなため、切り込みが甘いと加速の良さに負けてふくらんでしまうので気をつけること。

下った先にきつい左。これをしっかりアウトから入るために、コースいっぱいまでに右に寄っておくこと。そこからポンとブレーキを踏み、テールをスライドさせ、4速にシフトダウンをし、走り抜けていく。


進入でブレーキ、1速下げて切り込み、テールを素早く振って抜ける。

かなりスピードが出てくるところなので、ブレーキングが甘いと、またハンドルの切り角が甘いとすぐ膨らむぞ！

素早くカウンターを当て、加速しやすくしてやること。

緩い左への登り坂をしっかりインを突いて走る。

登っていったところで右へ。

この右も登り坂の上にあるために、カーブの大きさがわかりにくい。そのため、インに切り込むタイミングが遅れることが多い。そういったミスは、何度も繰り返さず、ミスったら次はもう少し早く切り込む努力をすること！

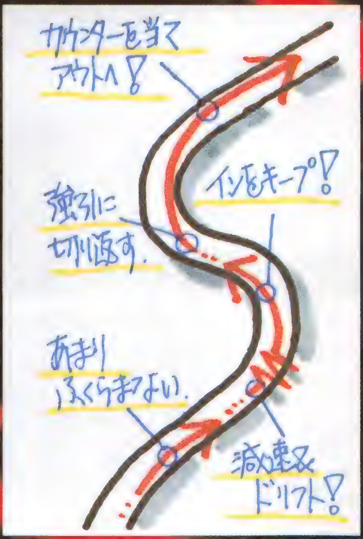
アウトから進入し、あまりふくらまないように気をつけ抜けていく。


インのダート部分までしっかりタイヤを入れ込んで曲がること！

この右を抜けると、このコースの最後の難関、S字コーナーへやってくる。

しっかり減速を行い、テールを振り出し、抜けていくぞ。

まず入り口の左から。



4速から3速へ落とし、ブレーキを踏み、ハンドルを切り込み、ドリフトして進入。

しっかり大きくテールを振り出し、アウトからインへ！


1つ目の左では、しっかりテールを振り出し、インをキープすること。

インをキープしているところでカウンターを当て、次の右への進入のために、強引に右へハンドルを切り込み、今度は逆側にテールを振り出して曲がっていく。このとき、少しアクセルを緩めるとテールが振り出しやすくなるぞ！


素早く切り返し、しっかりインを突きながらカウンターを当てて脱出！

クリッピングポイントをすぎる頃にカウンターを当て、S字を脱出していく。

S字の入り口の左で少しインのグリップの悪いところに頭を入れておくとコース幅を有効に使えるようになるぞ。

ここを速く抜けるコツは、入り口のドリフトと、出口の右への切り返しの正確さだ！

脱出したら3速、4速とシフトアップし、ゴールへ。

2周目以降は、そこから5速へシフトアップしていく。

1つ目の左をそのまま5速で突っ込んでいこう！

誰よりも速く走れ！

とにかくクルマがハイパワーなため、ラインから外側へはずれようとする！まずはそれに合わせられるようにアクセルをコントロールし、ふくらまないようにすること！

その上でブレーキングポイントを正確にし、一気にハンドルを切り込み、素早くテールを振り出せるようにしてほしい。

その中で少しずつ上達し、タイムアップを目指す！

目安とするタイムは、1周目を58秒中盤、2周目以降を54秒フラットとし、2分47秒を切るぐらいとしたい。

さらに細かいところを修正し、加速させられたら今度は、タイムアップを目指したい。

BATTLE GEAR タイムアタックランキングバトル

締め切り日と申請コースをお間違えのないように!

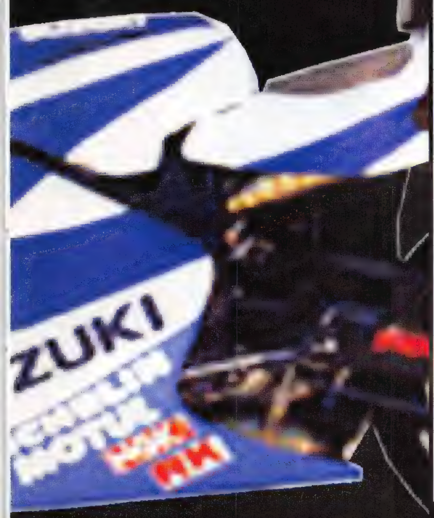
4月中旬〜下旬は、第2回目（中級・上級）の申請のみ受け付けとなっています。

P164にも書いてあるように、優秀なタイムを出したお店には、タイトー開発者&ずるずるによる「バトルギア侍」が参上！そのお店の最速タイムに挑戦する出張イベントを行います。「バトルギア侍」に挑戦したい人は、自分の行き着けのお店で、日夜最速王目指して頑張ってください！

- 第1回 「初級」「中級」 〜3/31(水)まで
- 第2回 「中級」「上級」 4/1(木)〜4/30(金)
- 第3回 「中級」「上級」 5/1(土)〜5/28(金)
- 第4回 「超上級」 5/29(土)〜6/30(木)

青木三兄弟とバトルできる！

500GP
FIM WORLD CHAMPIONSHIPS



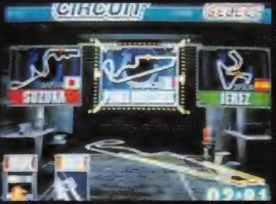
バイクを操作することの面白さが伝わってくるバイクレースゲームの登場だ！

担当：ずるずる（爆）

プラス100円でプラス2周を楽しめるぞ！

いかにバイクをコントロールして最速ラインをトレースするかを楽しむことができるバイクレースゲームが登場したわけだが、しっかり全身でコントロールをしているかな。

まだフラフラと走っているプレイヤーにワンポイントアドバイスをしておこう！ハンドルを握り、ステップに足を乗せたら両ひざでタンクを締めつけ、バイクと一体化する。そこでプレイヤーは上半身を真ん中にキープし、曲がりたいと思ったら曲がりたい方向にある足を（ステップ）を踏み込み、バイクを倒す！



日本、フランス、スペインのコースが選べる!真ん中がポールリカール!

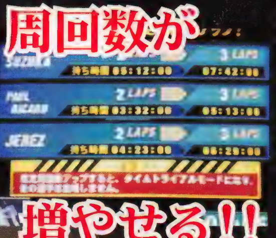
起こすときは逆の足を踏み込めばOK！あとはカーブの大きさ合わせていく！コントロールは今のように足の踏ん張りの調整でやること。

あとはやり込んで、ゆっくり、素早くと倒してみよう！となれば練習だあ〜っ！



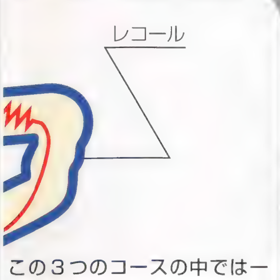
バイクも3台から選べる。ホンダかヤマハか、それともスズキを選ぶ!

練習するとなると、お金が必要。通常、1回200円ずつ投入してプレイをすることになるのだが、ここで耳寄りなお話を1つ！もう知っているかもしれないが、200円にもう100円を足すと2周設定が4周設定になるのだ！



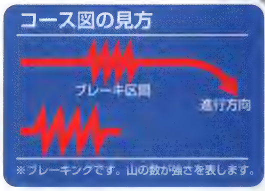
このモード、すっごくお得でしょう！ちなみに最初の200円を投入するときに視点切り替えボタンを押しておくこと。

これでOK！でもこのモードでプレイすると他車は出ないよ1人プレイモードになるぞ！



この３つのコースの中では一番走りやすいが、トップスピードからの減速が大変かも!

1周 3.800km
EST LAP
1'21"082
ミック・ドゥーハン／1997）



※ブレーキングです。山の数が強さを表します。



コンパクトにまとめられているコース!きついコーナーも多く、まずコースのレイアウトを覚えることがポイント!その中でスピードが維持できるラインを探す!楽しそう!

1周 4.423km
BEST LAP
1'43"301
（カルロス・チェカ／1997）

HONDA NSR 500



コース紹介

「500GP」に登場するコースは次の３つ。製品開発プロジェクトの最速ライダー達の理想的なライン取り、ブレーキングポイントを合わせて紹介するから参考にして欲しい。

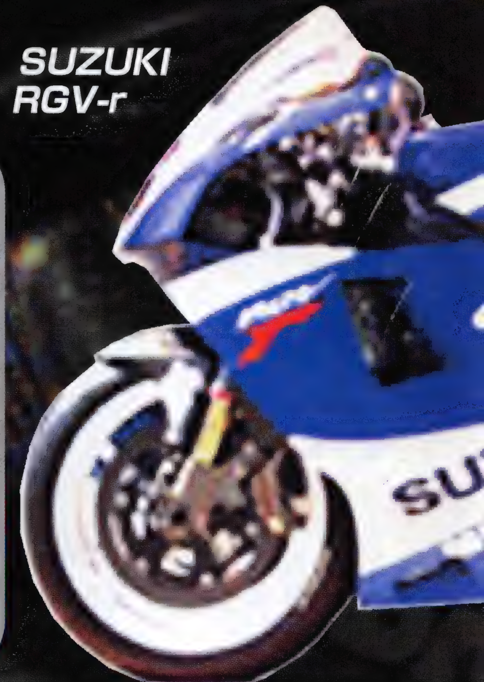
鈴鹿サーキット（日本）

言わずと知れた世界に誇れる日本のサーキット！テクニカルなコーナーが多く、プレイヤーを悩ますはず！また距離も長い！それに耐えられる？



1周　5.864km
BEST LAP
2'05"722
（マックス・ビアッジ／1998）

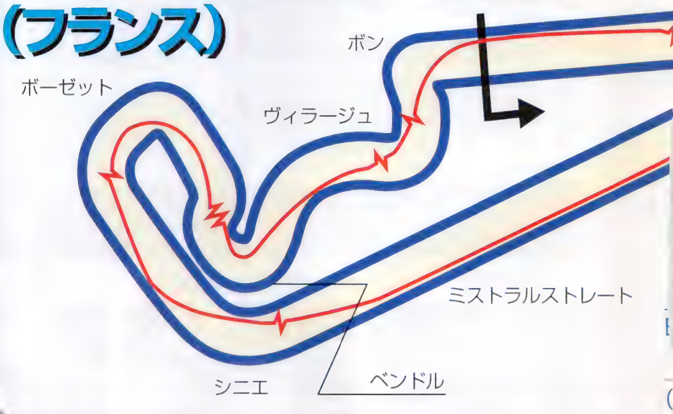
SUZUKI
RGV-r



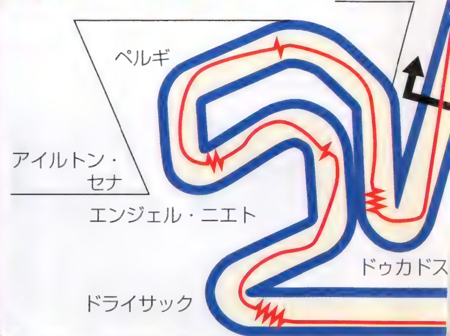
YAMAHA
YZR 500



ポールリカールサーキット（フランス）



ヘレスサーキット（スペイン）



青木三兄弟に！そして開発者とバトルだ!!

プロのライダーと対戦できるのもこのゲームのウリ！そのプロとは、世界を舞台に走る「青木三兄弟」だ！ナムコで収録された3人の走りデータが、ゴーストライダーとして走るのだ！プレイヤーはそれを追う！

さらにはなんと開発者のゴーストも存在！速いぞ～！



切り替えボタンを押すと残りのセレクト画面が出る！真ん中が開発者だぞ！



三兄弟の走りは昨年末に収録！挑戦する？それともアタックする？

この対決モードも、お金を投入するときに視点切り替えを押しておく。投入後、タイムトライアルモードを選ぶと…そのモードが現れるのだ！でもいきなりやらないように！速くて追えなくなるから。



当然ながら青木三兄弟、3コースやってます！さすがはプロ！速いです！追うなら難しくないところでやるといいだろう。

その走りについていけるようになったらラインを盗む！するとなぜ速く走れるのかがわかってくるだろう（ライン取りとか！）

次回から攻略スタート！

世紀末人類に平衡感覚を問う!

BALANCE TRY

バランストライ

ナムコから一風変わったエレメカが発売されたぞ！っていうか、ナムコのエレメカはみんな一風変わってますよね♥という事実をここに明記しておきます。

担当・マッスル北裏と下僕ズ

相も変わらずイカスデザイン♥

くぅ〜っ!! 一台ほしいぜ!!



おれたちバランサー

君はバランス感覚に自信はあるか?!…ちゃうねん、貴様の趣味趣向のことではない！いわゆる人体の平衡感覚のことを問うておるのだ！俺か？俺は極めてホクホクにバランス完璧人間だりゅん。

…そうか、君がそこまでバランス感覚に自信があるなら、コイツに挑んでみるといい…その名も「バランストライ」！略してバトライ、ンストラ、B.T、まあ、好きなように呼んでくれ。

ゲームのルールは極めて簡単。筐体備え付けのボードの上に乗り、「いかに長時間バランスをとり続けられるか」を、親のカタキをとるぐらいの覚悟で競ってもらうゲームです。

バランスを崩して、ボードが一定角度以上傾いてしまったらその時点でアウト！ボードは一定間隔で、右へ左へと揺れ動くぞ！

上手に重心をコントロールして、絶妙バランスをキープし続けることができるかな？



これが測定画面。バックに流れる曲は選択可能よ。

平均台が苦手で「嗚呼、私って生まれ付きバランス感覚が無いのねデストロ〜イ」と世を儚んだことのある貴方、諦めるのはまだ早い！「バランス感覚」ってのは、反復練習でグングンアップするものなんだ！どうよ、知ってた!?俺はさっきバランストライのポップを読んで知ったけどね。

「最初はバランストライの成績がヘコかった私ですが、回数を重ねるうちに、どんどんと良くなっていきました」

（板橋区　前田愛命！さん）

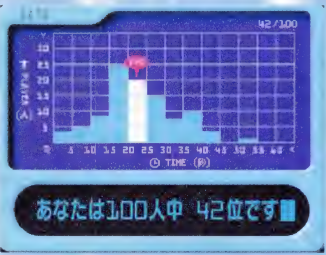
「バランス感覚の無さに絶望していた私ですが、バランストライを嗜むうちに、かつて持ちえなかった平衡感覚が培われるのを感じました。ありがとう、バランストライ！」

（ギリシャ代表　ホメさん）

「高度な完成度。今に一家に一台の時代が来るだろう」

（編集部　右井ぜんづ）

続々と寄せられる喜びの声！どうです皆さん、この素晴らしいマシンが、お近くのアミューズメントセンターで実体験できるんですよ！まだ未体験の貴方は、早速お近くのアミューズメントセンターへ！未知のバランス感覚が、あなたの三半規管を直撃します!!



過去100人のデータに照合して、貴方の成績を判定！

コツなぞ

ボードに足を乗せてバランスをとればよいわけなんですが、人によって「重心制御しやすい足位置」があるようです。

まずはボード上のいろんな場所に足を置いてみて、もっともしっくりくる足の位置、角度を探しましょう。

下半身のみならず、上半身のバランスをとるのも忘れずに。手の位置や体の傾け具合で、かな〜り成績が変わってくるので、自分の理想スタイルを探すのに没頭してみるのもまた一興やもしれぬ。

なお、プレイ中はそこはかとなく集中力を必要とされるのは言うまでもないが、あまりにも緊張しすぎると良い結果は生まないと思われます。精神統一のために念仏や九九を唱えながら臨むも良し、一人ボケ・一人ツッコミのさびしんぼう漫才をカマしながらやるもまた良し。

まあ、適度にリラックスし、気負わず楽しみながらやるのが一番かな。



支点の中心に足を置くか、それともスタンスを開くか。やりやすいほうを選べ！

バランストライ歳時記

基本的に好き勝手にバランスをとっていい本マシンだが、ここでは一寸戴けない問題行動を集めてみた！

鶴の構え



レイ・ウーロンでお馴染みの鶴の構え。ここから跳鶴連撃を出せる、出せないかは置いといて、このゲームでは良い成績は出ないことは確か。

寝りプレイ禁止



マナー云々って言うか、単純に危ない。どうしてもやりたい君は、筐体を買って自宅でやろうな。

二人同時プレイはダメ!



このゲームはお一人様専用だ。二人で楽しみたければ最寄りの公園にてシーソーで戯れよ。

恋愛QUIZ ハイスクールエンジェル™

俠新嘗旭

ゴッメ〜ン。今回ゲームの発売がスタッフのこだわりの開発の結果、5月以降に延びちゃったので、連載はちょっとお休み。というわけで、キャラクターデザイナー・窪岡氏のこれまで参加した作品のプロフィールを掲載。発売次第本格攻略スタートだ！

キャラクターデザイナー 窪岡俊之氏プロフィール

職業：アニメーター、キャラクターデザイナー

代表作

「LUNAR〜ETERNAL BLUE〜」「LUNAR SILVER STAR STORY」（RPG）キャラクターデザイン、「トップをねらえ！」（OVA）作画監督、「不思議の海のナディア」（TV）作画監督、「機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争」（OVA）作画監督、「ジャイアントロボ」（OVA）作画監督等。



発売次第本格攻略開始（予定）。あと少しのガマンなり。

NAOMIパワーが毒島の名演技を生んだ!



ZOMBIE REVENGE™

担当：石井ぜんじ
協力：福田柵太郎

今までのアクションゲームとはひと味もふた味も違うゾンビリベンジ。銃撃のセオリーを理解して安全にゾンビの群れを突破せよ！

ゾンビリベンジのグラフィックの迫力に魅かれてこのゲームを始める人は多いと思う。しかし、殴りに行ったときのコンボの硬直にやられたり、ゾンビに銃を撃たれたりして一気にやられてやる気喪失というのがありがちなパターンではないだろうか。

だが、このゲームは基本がわかるだけで前半は十分1コインで進める難度になっている。うまくなるほどに安定してくるのだ。前号に引き続き、まずはこのゲームの基本をおさらいしてみよう。

離れて銃撃が一番の基本

このゲームは銃撃戦が基本。敵が複数いると、他のアクションゲームのようにただ殴りかかるだけでは連続技の隙に殴られてしまう。距離を離して、遠くからサイトをマックスまで光らせてヴァリアブルショットを撃っていくのが確実だし早い。間合いが近づいてきたら、ダッシュで逃げて再び間合いをとろう。


他のアクションゲームと違い、銃撃が一番安全。

●銃を持った敵はダッシュ攻撃か連続技でまず銃を落とさせる

銃を持ったゾンビを放置すると非常に危険。離れていても撃たれると大ダメージをくらい、致命傷になるからだ。銃を持ったゾンビが出現したら、まず最優先で連続技やダッシュ攻撃を仕掛けて武器を落とさせる。その後もそのゾンビは銃を拾う可能性があるので、注意しつつ銃を拾ったらすぐに落とさせるようにして戦う。拾える余裕があれば、自分がマシンガンやショットガンを拾って撃ちまくろう。


とにかくダッシュ攻撃などで武器を落とさせよう。

その他の状況別セオリー

その他、1〜2面の状況別でザコ戦で役に立つセオリーを紹介しておこう。

●一直線上にゾンビが並んでいる場合

一直線上にゾンビが並んでいたら、連続技で殴って押し込んでいってよい。そうすれば直接殴っているゾンビ1体以外も巻き込めるし、複数のゾンビがいても殴られにくい。特にフィールドの幅が狭い場合は有効。


ゾンビが複数いても一直線上にいれば殴ることもできる

●毒液を吐いてくるゾンビに対して（2面の場合）

立っている位置を覚え、画面に現れた直後から毒液を吐く間を与えずに断続的に銃で撃とう。あまり長く放置しておかない限り、あまり連射せずとも毒液を吐かれることはない。一定間隔で確実に銃撃してひるませつつ倒す。一応毒液を吐くときは頭を動かすという前兆がある。

気を抜くな！ボス戦の心得

次は、ボス戦の基本の考え方を紹介しよう。

●ガードが非常に大切

3面までのボス・中ボスのすべての攻撃はガードしていれば微々たる被害しかうけない（3面ボスの炎の攻撃は例外）。逃げ切れないと思ったらガードしよう。特に1面ボスは「ガードして1回攻撃」くらいの気持ちで。

●ダッシュで離れて銃撃がボス戦の基本

ほとんどのボスの基本は、ダッシュで間合いを離して遠くから銃撃になる。殴りかかるとその隙に攻撃をくらうので、具体的にパターンとしては、「ボスの攻撃をダッシュで空振りさせ、その隙に銃撃」（2面ボス）「ボスの攻撃をガード後にダッシュで離れて銃撃」（1面・2面・3面ボス）「ダッシュで画面をスクロールさせてボスの攻撃を消して銃撃」（2面中ボス）などがある。

このとき、サイトをマックスまで光らせ、ヴァリアブルショットにできれば大ダメージを与えられる。結果的に戦う時間を短縮できて安全度が高くなる。


ボスと間合いを離すにはダッシュが必須テクニック。

弾切れに要注意

ザコ戦にも言えるが、バレット交換の最中は一定時間身動きが取れなくなる。この時敵が近くにいたり、ボスが攻撃モーションに入っていると非常に危険だ。

画面上部に表示されている弾数を常に注意し、最後の1発を撃つときは敵から離れた安全な位置から撃とう。また、弾数が少なくなったら、先にあらかじめ空撃ちをしてバレット交換をしておくのもいい。連射するかサイトを光らせるかは弾数を見て決めよう。


バレット交換の隙にボスの攻撃をくらわないようにしよう。

エピソード3 謎の男・・・ZED

プラント工場内部1

まず最初にゾンビが3体登場する。その後少しすると進行方向の奥から銃を持ったゾンビが2体出現する。このとき、銃を持ったゾンビをいち早く倒すことが非常に重要。

そのため、最初の3体にできるだけ早く大ダメージを与えつつ、奥に移動しておこう。

銃を持ったゾンビが現れたら、速攻でダッシュ攻撃で銃を落とさせよう。その後は殴られないよう注意しつつ、連続技か銃を拾って倒していく。

全員倒したら、正面に箱が2つある。銃で撃って確実に開けておこう。右の箱は体力回復とガソリンが出る。左の箱はスタンガンとランドマインが出現。武器はランドマインを取って進んでいく。


体力回復とランドマインをゲット。

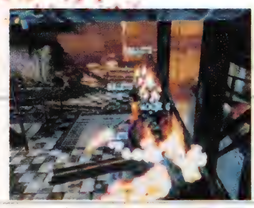

武器を持ったゾンビをダッシュ攻撃で倒す。

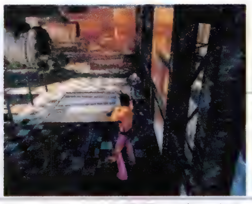
プラント工場内部2

最初に身軽なチビゾンビが出現する。この敵は、体力はないがジャンプして回転アタックをしてくる捕まえにくい相手。3面以降の強敵だ。

ここでは、スタートと同時に攻撃ボタンを押してランドマインを設置。ガードして待ち、敵が回転アタックなどで近づいてくるのを待とう。ガードしているとそのうちマインが爆発して2匹倒せる。

2匹倒したら、急いでダッシュして奥に走ろう。奥にある非常に強い武器、フレームスロアーをとるためだ。これは、火炎を噴き出す武器で、威力がある割には動きに制限や硬直時間がない。取ってすぐボタンを押し、炎でゾンビを燃やそう。特に銃を持った2体のゾンビを急いで倒してしまおう。このシーンは特殊武器のみで全部の敵を倒せる。


フレームスロアーをいち早く取って燃やしまくろう。


ランドマインを設置、ガードで爆発を待つ。

プラント工場内部3

救出したと思ったらゾンビになるのでびっくり。ここは最初は武器を持たないゾンビがぞろぞろ出てくるので、遠くからヴァリアブルショットで撃つ。その後は銃を持ったゾンビが出るので連続技で倒していこう。基本通りだ。

このシーンは狭いので、武器を拾う動作や、拾ったドリルの攻撃の硬直時間にくらったりすることが多い。そこで、置いてあるドリルを含め、武器を拾わないように細心の注意を払おう。ドリルを拾わないように、画面右側で戦うことを勧める。


ドリルは見た目は面白いが、取ると逆にくらいやすい。


一体ここで何が…

3面ボス

ボスの攻撃は打撃のほかに、炎・毒・ザコを出す・ジャンプで体当たり等の攻撃を仕掛けてくる。それぞれ対処が必要だ。じっくり戦おう。


ZEDが登場、3面ボスを呼び出す。

●3面ボス戦の基本

ボスに対してはやや遠くから銃を撃つのが基本。弾切れにならないよう少しずつ間をおいて断続的に撃っていく。サイトが光らないくらい遠い間合いなら、銃攻撃ボタン押しっぱなしのため撃ちを使うのが非常に有効。

●ザコ対策

まず大事なのが、小さなザコに対しての対処。とにかくザコがいると近寄れないので、やや遠くからザコに対してひたすら銃撃しよう。ザコがいるときはザコ優先だ。ザコを撃つとバレットを出すので、ボスに注意しつつ少しずつ回収していきたい。

●炎対策

ボスの炎は、ガードできないしよけにくいので危険な攻撃だ。しかし炎はダッシュ攻撃でひるませれば止めさせることができる。息を吸い込むというわかりやすい前兆があるので、すぐダッシュ攻撃を当てよう。当てたらいったん様子を見てガードする。ボスの打撃攻撃がきたらガードしてからダッシュで逃げよう。

ザコが多くて近寄れないときは、できるだけ離れて思いきりダッシュで弧を描くように走ってかわそう。かわしきれなくても逃げていればダメージは少なくて済む。


息を吸い込んだら、炎が来る前にダッシュ攻撃だ。

●毒液対策

一番くらいやすいのは毒液だが、少し間合いをおいて撃っていればガードが間に合う。銃撃しているときはいつも注意して、反応してガードボタンを押せるようになろう。

このように、ボスの攻撃に対処しつつ少しずつ銃撃を当てていこう。このボスには無理は禁物。とにかく確実に、長期戦を覚悟しよう。


毒液は反応してガードできるようにしよう。

PS2の性能ってヤバすぎない?FF8おもしろかった（泣けた）し。アーケードよりコンシューマーの性能が上になったら、独自路線で生き残るしかないね。その点では今回のぜんじさんの「論」はとってもよかったと思います。／埼玉県　P.N.もみー君　◆独自路線といっても別に全く←

エピソード4 すべての終着駅

列車の屋根1

ここは斧を持った身軽なチビゾンビが出現する。これらは動きが素早く、殴りかかると他の敵にやられてしまう。そのため、ダッシュで逃げ回りながら銃撃とダッシュ攻撃のみを使って戦っていこう。銃は、敵が多いうちは動きが早いため、ヴァリアブルショットではなく、連打で撃つ。

体力がなくなるまで頑張って戦い、体力が少なくなったら下の隠し部屋に入ろう。そして回復して出てきて再び敵を倒していく。



魔のサウスユニオン特急。地獄への片道切符なのか。



ダッシュ攻撃で武器を落とさせ、拾っているうちに銃撃。

隠し部屋1

ここは手前に体力回復がある。すぐ消えてしまうが、とればなんとゲージの7割ほども回復するのでなによりまず最初にとろう。始まったと同時に下に向かってダッシュ攻撃を仕掛ける。そしてゾンビを倒して無理矢理体力回復をゲット。その後は上に向かってひたすら殴り続けるか、マシンガンを奪って撃ちまくろう。



ダッシュ攻撃で強行突破して体力回復を取ろう。

列車の屋根2

ここは普通のゾンビがたくさん出てくる。武器を持っていないので楽なのだが、画面中央に猛スピードで障害物が横切るので注意しよう。ぶつかるとダメージを負うので列車の左右の端で戦うようにする。ここは2カ所に隠し部屋がある。

隠し部屋2

ここは体力回復が一つと、ゾンビが3体いる。フィールドが狭いのでまず最初にダッシュ攻撃でゾンビを倒す。そして起き上がる時間差を作って殴り・銃撃をしていくのがよい。最初からいきなり殴りに行くと硬直中に殴られやすいので注意。



ダッシュ攻撃でまず倒してから1体ずつ殴る。

隠し部屋3

ここには体力回復がたくさんある。8割程度回復するので、体力が少ない場合は最初にこの部屋に入ろう。部屋に入ったらまずは回復。この時に余裕があったら手前の体力回復を少し残しておく。

その後にゾンビを倒していくわけだが、後半に斧を持ったチビゾンビが2体現れる。フィールドが狭く危険なので、チビゾンビ出現と同時に3つ同時押しの全方位攻撃（体力消費）を使っておく。急いで使えば残しておいた体力回復が消える直前にとることができる。



うまくすれば体力が大幅アップできる隠し部屋だ。

列車の屋根3

ここは斧を持ったチビゾンビとゾンビ2体が出現する。このゾンビは武器が使えるゾンビで、そのうち1体がマシンガンを持っている。

ここは、ダッシュ攻撃で武器を持ったゾンビとチビゾンビの武器を落とさせ、隙を見て銃を撃とう。できればマシンガンを拾って撃ちまくりたい。ここも殴りにいくとはまる。ダッシュでひたすらよけつつ、隙を見て撃つ。



ここは難所。ダッシュ攻撃と銃撃をうまく使おう。

隠し部屋4

ここは一面ダイナマイトに覆われた部屋。銃を撃つとダイナマイトが爆発する恐れがある。この爆風に触れるとダメージとなるのでできるだけ銃は撃たないでいこう。体力回復が2つある。

敵は銃を持てるゾンビが2体いるが、銃は一つ。ダッシュ攻撃で2体を倒し、時間差を作って連続技で倒していこう。

4面中間ボス

屋根を突き破って鳥のようなモンスターが現れる。空中で毒液を吐いてきたり、つっこんで体当たりしてきたりする。幸いなことに、すべてガード可能なので、まずはガードして待とう。なかなか遠くて銃撃が当たらないので、むやみにうつのは損。

1回体当たりをガードすると、近くで停滞する。ここがチャンスだ。銃でほんの少し間をおいて連続的に撃とう。ひるんでいる間に連続して銃撃が当たってくれる。いったん逃げられてしまったらまたガードでひたすら突っ込んでくれるまで待とう。



体力回復があるダイナマイトの部屋。銃撃は危険だ。



鳥のボスはいったんガードし、一気に連続で射撃する。



暴走する列車を止められるか! 間に合うか毒島!以下次号。

P.S.GAMEST Q&A G →違うものを作るのではなく、似たジャンルでも自然に違うものになるのでは?ということ。ジャンルに関わらず、原点に返って遊べるゲームを作ってほしい。対戦格闘以外にあまりに楽しめるゲームが少なすぎる現状が問題。もっといろんなゲームを楽しく長く遊ばせて！（ぜんじ）



ルーガル・ガメ夫
“ザ・キング・オブ・ファイターズ”シリーズ ビジュアル作品集（仮）

過去から現在までの描き下ろしを含む
ルーガル・ガメ夫“ザ・キング・オブ・ファイターズ”
シリーズイラスト作品集ここに発売!

5月20日発売
A4判　本体予価1280円+税

※クロスマーケット4月情報号（3月25日発売）ピンナップイラストより。



イラスト・久行宏和（中村プロダクション）

ゲーメストワールドシリーズ

新世紀GPXサイバーフォーミュラ OVAシリーズコンプリートファイル

新世紀GPXサイバーフォーミュラ　11・ZERO・SAGA・SIN

表紙はいのまたむつみ描き下ろしイラスト！

TVシリーズ放映から8年、現在も衰えぬ人気を誇るアニメ「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」のOVAシリーズが、ついに1冊のムックに。特に「SAGA」以降の、いのまたむつみラフスケッチを始め、未公開資料を多数掲載。他、11～16th GPXの全レース結果や各チームデータ、変遷など、キャラやマシン以外の統括的なデータも充実した究極の一冊。

5月下旬発売予定
A4判　本体予価2,500円+税



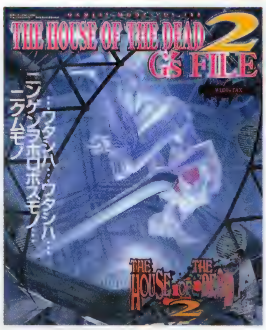
ゲームミュージック 着メロマニアックス Vol.1

NTT DoCoMo P207完全対応

ナムコ、セガ、スクウェアetc.の名ゲーム・名曲が満載！

収録曲　ワルキューレの伝説／ドルアーガの塔／ゼビウス／リブルラブル／トイポップ／マッピー／アフターバーナーII／ファンタジーゾーン／アウトラン／サイコソルジャー／フリッキー／カルテット／電脳戦機バーチャロン／魔界村etc.

絶賛発売中　本体価格：560円+税



THE HOUSE OF THE DEAD 2 G's FILE

GAMEST MOOK Vol.188
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 ジーズファイル

1コインクリアを目指すために…

全シューティングポイント攻略や全モンスターの弱点や特徴などを記したゾンビファイル、初心者から上級者まで対応したシステム解説など盛りだくさん！

好評発売中　本体価格：1,100円+税

☆通信販売でもお求めになれます。フリーダイヤル 0120-531917（月～金/AM10:00～PM5:00/土日、祝日休み）
FAX.03-3293-9329　ホームページアクセス　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

春麗、ナコルル、そして奇々怪界の小夜ちゃんからギガウイングのルビーまで!

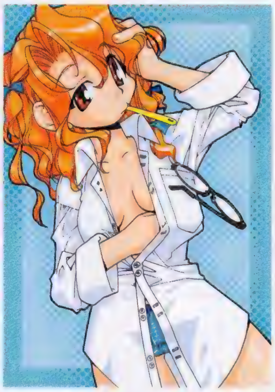
ギャルズアイランドトレーディングカード

予価:343円(1パック・10枚入り)　全90種 予定

5月発売予定ッ!発売マヂカ!

古今東西のビデオゲームギャルを補完した初のトレーディングカード!



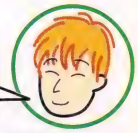




＜書き下ろし作家(予定)＞

吉崎観音／道満晴明／伊藤真美／G=ヒコロウ／マイケル原腸
さいとうつかさ／あきよしよしあき／錯良寿／藤の宮深森／山田秋太郎
あかつきごもく／神崎らいむ／六鹿文彦　そしてさらに…!?

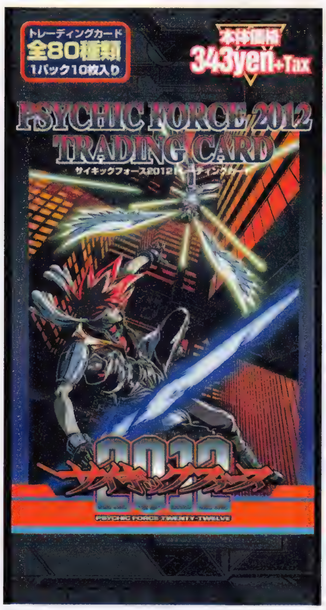
一体いつ出るのだろうか、某大王とどっちが早いのだろうかと心底ヤキモキしているそこの貴方!大丈夫、ちゃんと作ってますよ!今回はその証拠、描き下ろしイラストの極々一部を特別に先出し公開。すわ!マジ作ってたのねんと素直に驚いてみるといいだろう。



担当:マウントより

絶賛発売中

サイキックフォース2012 トレーディングカード





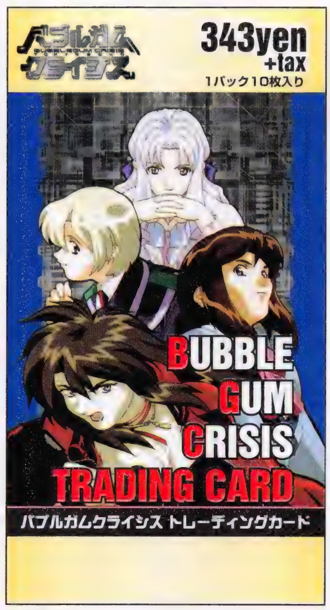
スペシャルカードとパズルカードは全点描き下ろし!ボックスには1枚プレミアムカードが付きます。

〈本体価格〉1パック:343円(税別)
〈全80種〉スペシャルカード13枚

パズルカードのイラストは大貫健一!

絶賛発売中

バブルガムクライシスTOKYO2040 トレーディングカード



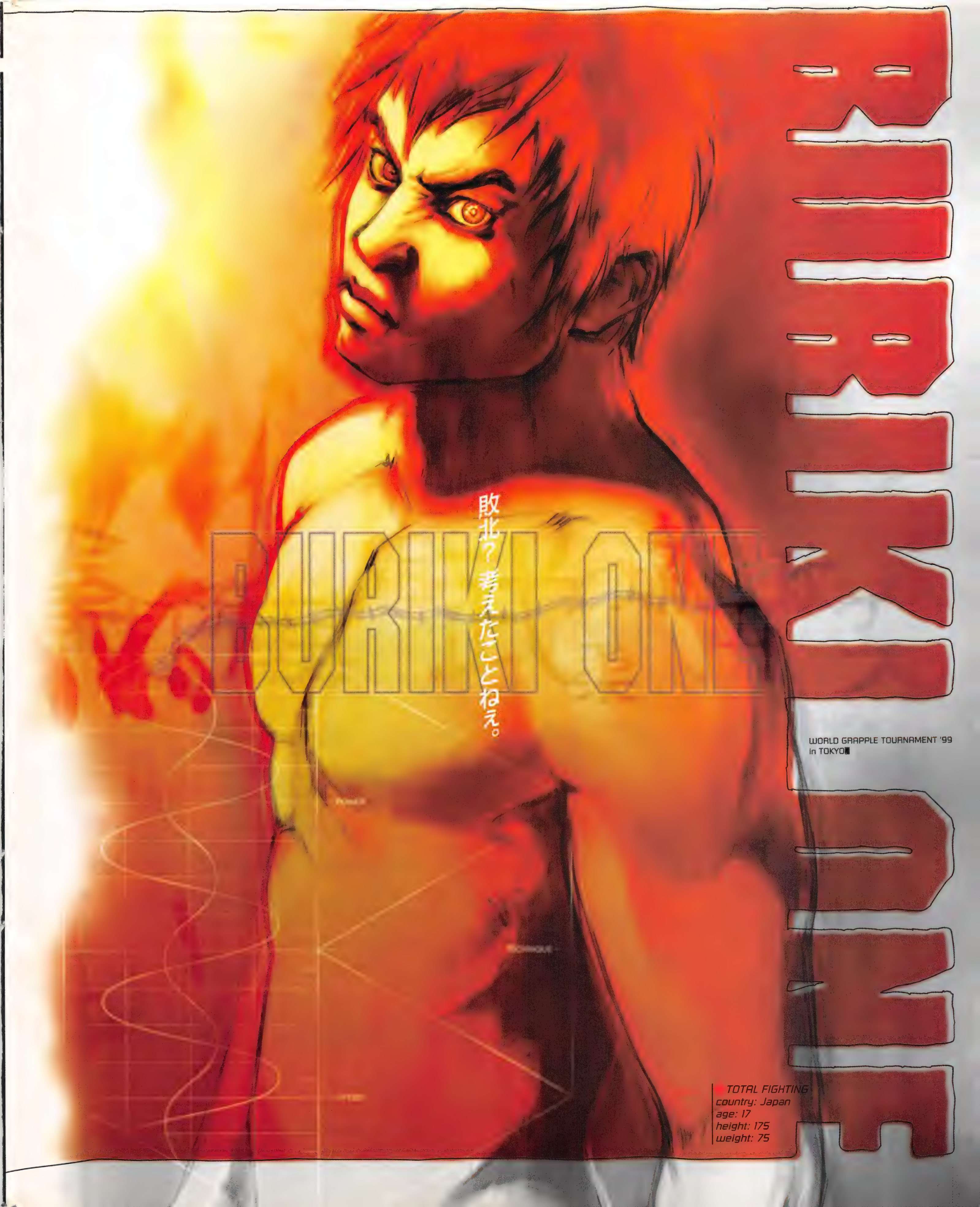


TV放送も佳境!ますます盛り上がるバブルガムに大注目。貴重品の描き下ろしのスペシャルカードは絶対GET!

〈本体価格〉1パック:343円(税別)
〈全99種〉スペシャルカード9枚

スペシャルカードはAICの描き下ろし!

新声社
☆トレーディングカードは全国書店、玩具店、カード専門店、又はマルゲ屋にてお求め下さい。
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321


BURIKI ONE
BURIKI ONE
敗北？考えたことねえ。
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99
in TOKYO
TOTAL FIGHTING
country: Japan
age: 17
height: 175
weight: 75



■BOXING
country: U.S.A.
age: 35
height: 190
weight: 90



■KARATE
country: Japan
age: 32
height: 179
weight: 76



■JUDO
country: France
age: 32
height: 187
weight: 100



■MUAY-THAI
country: Thailand
age: 40
height: 180
weight: 80



■PROFESSIONAL WRESTLING
country: Holland
age: 37
height: 201
weight: 120



■TAEKWON-DO
country: Korea
age: 18
height: 177
weight: 65



■AIKIDO
country: Japan
age: 17
height: 165
weight: 49



■WRESTLING
country: Russia
age: 27
height: 175
weight: 82



■TAI CHI MARTIAL ARTS
country: China
age: 70
height: 170
weight: 53



■SUMO WRESTLING
country: Japan
age: 28
height: 210
weight: 170

新たなる格闘神話、ここに誕生。"最強"は『武力(ぶりき)』が決める!!

WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99
武力
BURIKI ONE™
in TOKYO
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99

3D異種格闘アクション『武力〜BURIKI ONE』、ハイパーネオジオ64から近日登場

1999年春、SNKが放つ今世紀最後にして史上最大の異種格闘技対戦、ついに始動。
選ばれし11人の猛者達が、栄冠をめざして苛酷なサバイバルマッチに挑む!

HYPER NEOGEO64™

インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう!"ネオジオポケット"の最新情報も満載!　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp/

株式会社SNK　〒564-0053　大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(6339)0110［受付時間］9:00〜17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。



真の闘いは、
美しい。
華麗に舞う。一瞬に賭ける。
火花を散らす。息を呑む数刻。
常に、主役は2人。
闘え。勝つのはその後でいい。
3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
Fight for the Future
© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
ストリートファイターIII　サード ストライク
ファイト フォー ザ フューチャー

CAPCOM



CP SYSTEM III 第5弾

株式会社カプコン® ＜国内販売事業部＞ ●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

GAMEST
May 5.15 1999
No.260
毎月15/30日発売
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
平成11年5月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第17号通巻260号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博　編集人■高橋 己代子　発行■株式会社 新声社
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　電話03-3293-9321
定価 510円 本体486円 送料140円

T1122443050516
雑誌22443―5/15